TOM CLANCY'S GHOST RECON - PROJECT EDEN - SWINE - CIVILIZATION 3 - BALLISTICS

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

"Cred că cererea de pe piața mondială este de cel mult cinci calculatoare." - Thomas Watson, președintele IBM, 1943

Nr. 27 - Decembrie 2001 - 100 PAGINI - 43.000 LEI

PAINTER 7
ARTA DIGITALĂ SUB O NOUĂ ÎNFĂȚIȘARE

GeForce 3 TITANIUM 500 vs RADEON 8500
ÎNCLEȘTARE ÎNTRE GIGANȚI

Matrox G550
ULTIMUL BASTION AL GRAFICII 2D

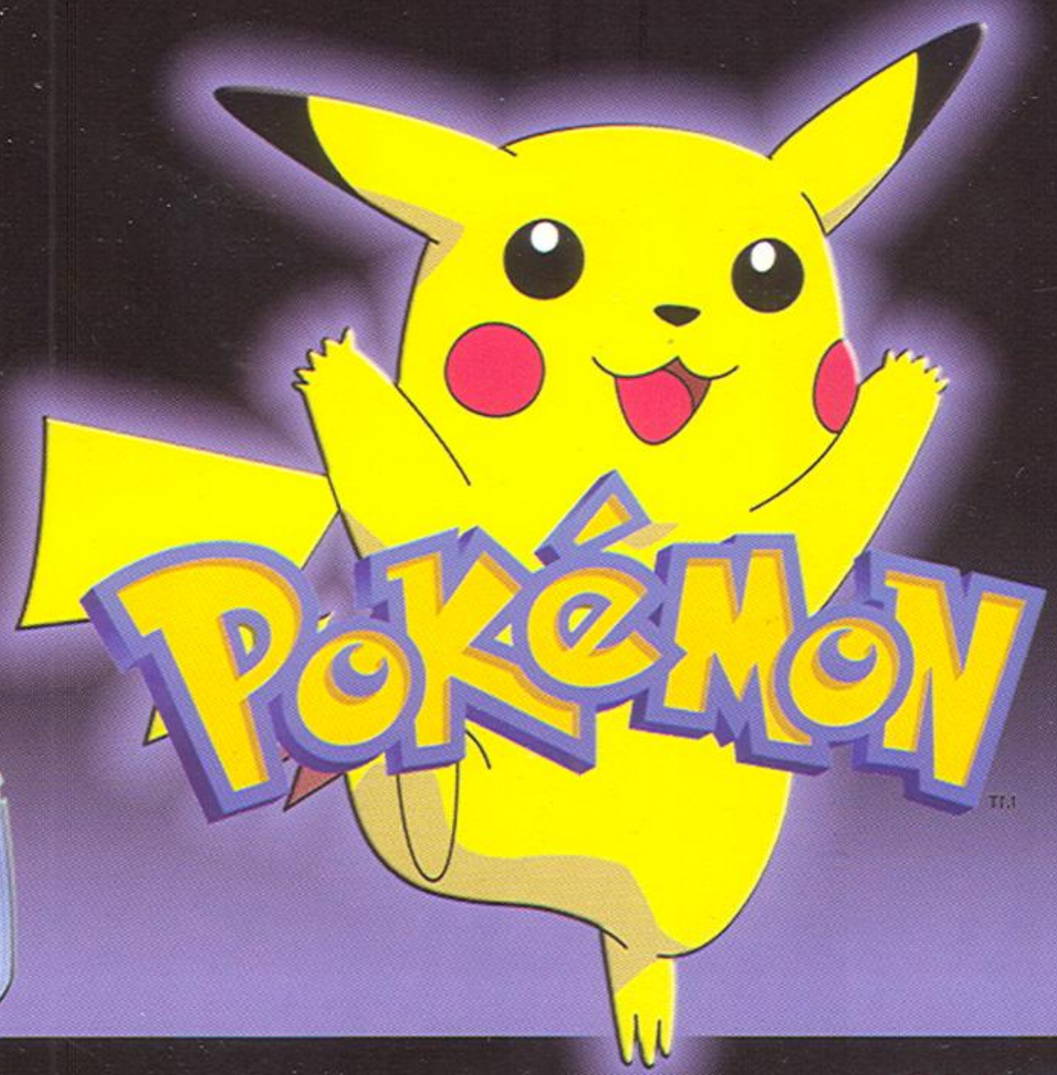
Aliens vs Predator II

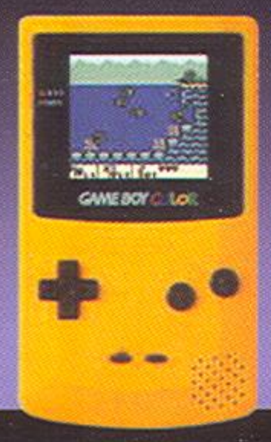
CEL MAI BUN FPS AL ANULUI

XBOX vs GAMECUBE
RĂZBOIUL CONSOLELOR IA AMPLOARE

MOȘUL LCD

Jocuri electronice - Divertisment - Zelda - Acţiune - Mobilitate
Mario - Aventuri - Pokemon - Raliuri - Sporturi - Portabilitate.
Intr-un cuvânt: **Nintendo.**





GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

© 2001 Nintendo. TM and ® Trademarks of Nintendo.

Nintendo®

jocuri fără limite

Sk!n Media
- unic distribuitor -
Str. Puskin 18, Bucuresti 1 - Tel/Fax : 01-231.50.97
E-mail: contact@skin.ro - http://www.skin.ro

Unde găsești de toate, dar nu orice?

Răspunsul e unul singur: la Best Computers, Super-Magazinul tău de calculatoare. Intră în oricare dintre magazinele din rețeaua Best Computers și vei găsi cea mai variată ofertă de componente, sisteme și jocuri, de la producători români de prestigiu până la cele mai cunoscute mărci internaționale. Vino la Best Computers și cumperi tot ce ți-ai putea dori la cele mai mici prețuri. Totul... dar nu orice!

Magazinele Best Computers din București:

- Magazinul Unirea, etajul 3, corpul central - Unirea Electro Center, tel. 303.01.91
- B-dul. Regina Elisabeta, nr. 25, sector 5, tel. 314.76.98, 314.76.99
- B-dul. I.C. Brătianu, Pasajul Pietonal Lipscani, tel. 310.28.32

best computers

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro

ADviser

XtremPC

Anotimpul cadourilor

Sfârşitul de an este întotdeauna o perioadă propice pentru oricine vinde ceva ce poate fi împachetat şi făcut cadou şi cu atât mai mult pentru producătorii de jocuri şi hardware. Software-ul este mai năpăstuit în această privinţă (cine face cadou un antivirus de Crăciun?), iar Internetul este transformat într-o mare piaţă împodobită de sărbătoare în care se strigă reduceri şi se flutură jovial hăinuţe roşii, clopoţei şi tradiţionalii reni.

De la an la an sărbătorile devin din ce în ce mai comerciale: filme cu Moş Crăciun, casete cu Moş Crăciun, insigne cu Moş Crăciun, jocuri cu Moş Crăciun, biscuiţi în formă de Moş Crăciun, Moş Gerilă în formă de Moş Crăciun. Toată lumea vrea o bucăţică de Moş Crăciun, pentru că Moş Crăciun se vinde. Dar de unde atâta Moş Crăciun cât să ajungă la toată lumea? Cu fiecare scufie lipită pe o revistă, cu fiecare Moş Crăciun care apare într-o reclamă recomandând bonom un produs sau altul, o mică parte din esenţa simbolului se pierde.

Moş Crăciun se diluează într-o mare de banalităţi şi la cât a deviat deja de la sensul original, nu este exclus ca în zece-douăzeci de ani copii să îşi aducă aminte de Crăciun ca de "ziua aia în care primesc cadouri".

În momentul în care scriu aceste rânduri situaţia nu e încă de netolerat. Dar premisele există: toate firmele mari de jocuri şi-au programat lansările încât produsul lor să se afle pe piaţă în perioada în care se fac cumpărăturile pentru sărbători (care la americani începe cu 2 săptămâni înainte de Crăciun). Şi aşa se face că au apărut năvală Aliens vs Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Myth III, Empire Earth, Wizardry 8 şi altele. Oricum presimt că lista apariţiilor nu se va opri aici.

Iar pe partea de hardware, ameninţarea este mai subtilă. Nu trebuie decât să căutaţi Santa Claus pe Internet şi veţi descoperi cu uimire câte site-uri de vânzări de calculatoare şi piese hardware includ în metatag-uri cuvinte cheie gen "casa lui Moş Crăciun", "unde este Moş Crăciun", "lista pentru Moş Crăciun" şi altele asemenea.

România este un caz special în tot acest haos festiv. În România toate preţurile cresc în perioada sărbătorilor. Când în toată lumea se fac reduceri speciale, la noi majoritatea produselor costă mai mult, de parcă regulile economiei de piaţă funcţionează anapoda pe teritoriul carpato-danubiano-pontic, numit idilic România. Lucru valabil de altfel şi pentru majoritatea produselor din domeniile hardware şi entertainment.

Eu unul m-am săturat deja de sărbători. Preventiv. Ca să nu mai zic că am senzaţia că voi vedea şi pe coperta revistei noastre o căciuliţă roşie. Nu ştiu de ce. Cred că este vorba despre un moment de clarviziune.

Redacţia

Redactor şef: Adrian Dorobăţ
Redactori: Cristian Soare
Alexandru Spătaru
Vlad Zotta
Mihai Asgian

Colaboratori: Dragoş Ivan
Radu Alexandru

Tehnoredactare: Nicoleta Toma
Marketing: Cristina Savu

Contact

Blackmail: blackmail@xtrempc.ro
Hardmail: hardmail@xtrempc.ro
Softmail: softmail@xtrempc.ro
Jocuri: jocuriinbox@xtrempc.ro
Diverse: redactia@xtrempc.ro
Informaţii CD: infocd@xtrempc.ro

Tipar:

Infopress S.A. - Odorheiu Secuiesc

XtremPC este publicată lunar de
Romas Media
Strada Puşkin 18, Bucureşti 1
Tel: 01-231.28.66
ISSN: 1582-2818

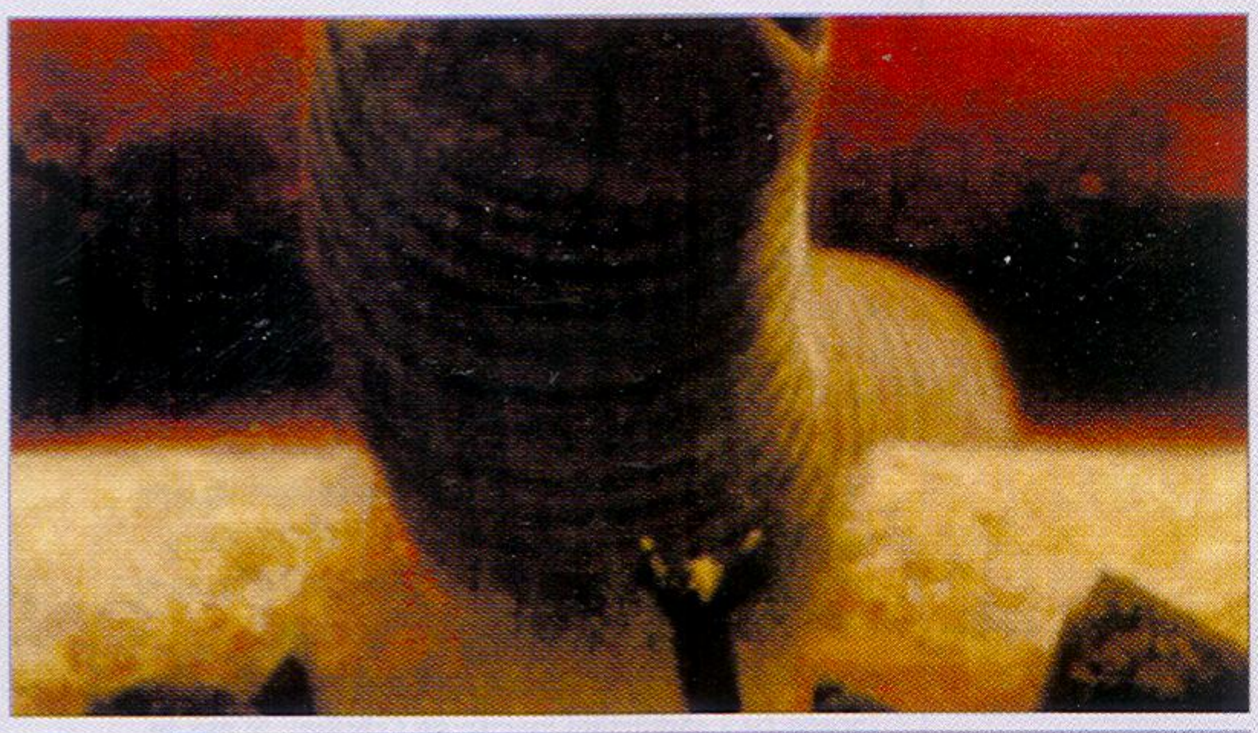
Chiar dacă facem toate eforturile să ne asigurăm că materialele publicate în XtremPC sunt corecte în momentul publicării, nu putem fi consideraţi responsabili pentru eventualele pierderi sau dezavantaje create direct sau indirect de eventualele inexactităţi apărute în cadrul articolelor.

Toate materialele prezente în XtremPC sunt proprietatea editurii. Reproducerea sub orice formă a oricărui material, cântarea la concerte a articolelor, fabricarea de sacoşe, pixuri, stilouri cu însemnele revistei, producerea de medicamente cu numele revistei, poreclirea căţelului maidanez de la colţul străzii cu derivate din numele redactorilor, crearea de noi stiluri de a înjura conţinând expresia "xtrem" gen: eşti xtrem de idiot şi oricare altele sunt absolut interzise şi vor fi pedepsite conform legilor în vigoare, atât cele legale cât şi cele ale bunului simţ. Vă vom prinde, oriunde v-aţi afla.

22 Titanium 500 vs Radeon 8500

26 Test de monitoare LCD

69 GameCube versus Xbox



14 Worms

34 G550. A fi sau a nu fi doar 2D.

Cuprins

5 Redacția
6 Cuprins

Internet

8 Ştiri Internet

10 Xplorer Xtrem

12 File Planet şi în România

14 Scurtă istorie a viermilor

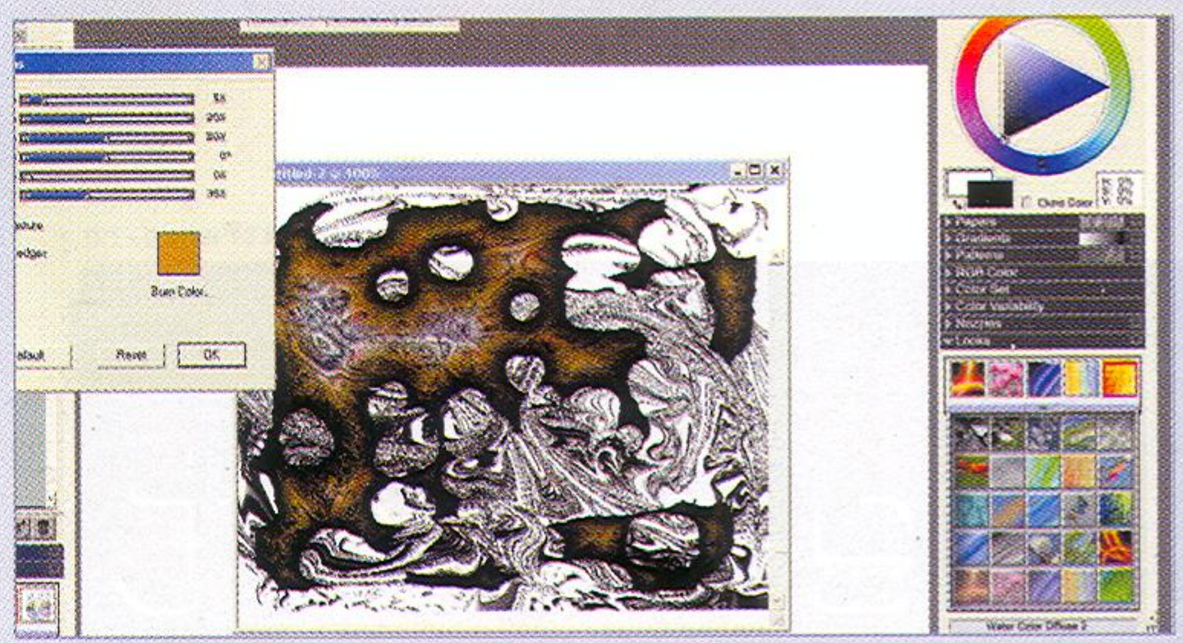
Hardware

16 Ştiri hardware
20 Scrisori hardware

TESTE

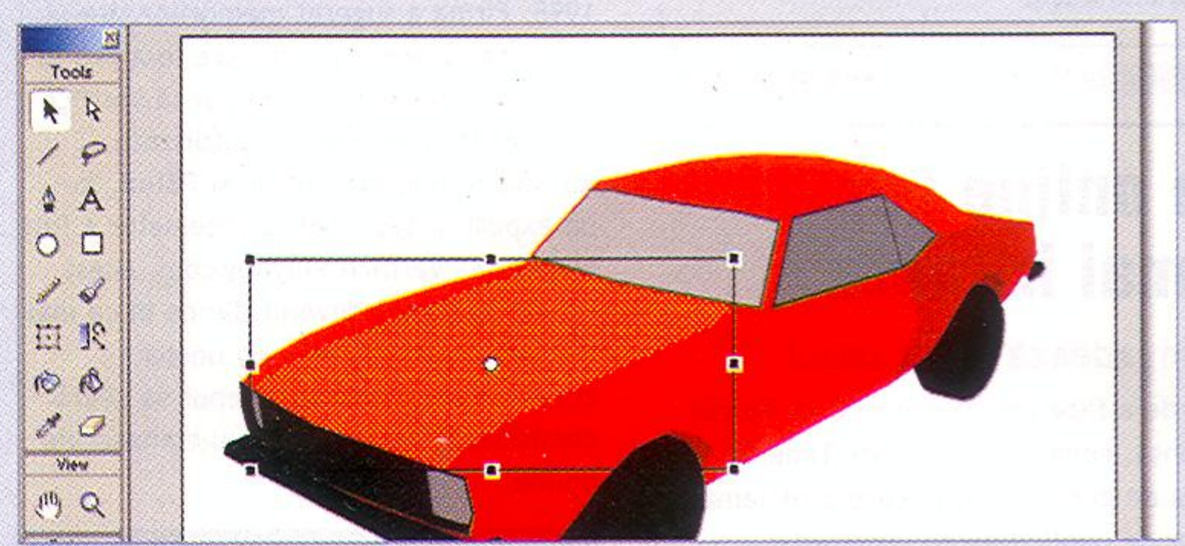
22 Titanium 500 vs Radeon 8500
26 Viitorul monitoarelor este plat
34 G550. A fi sau a nu fi doar 2D.
36 TESTE diverse
> Jetway 866AS Ultra
> Chaintech CT-7VJDA
> Soltek SL75DRV2
> ASUS A7A266-E
38 > Transcend TS-AK74/A
> Jetway 867AS
> Leadtek Winfast Titanium 500
> Hercules Prophet III Titanium 500 / 200
40 > ATI Radeon 8500

> Philips Acoustic Edge PSC706
> Philips Seismic Edge PSC705
42 > Sampo Scream Cam
> Hercules Dual Pix
43 > CyberDrive CW038D
> Plextor PX-W2410A
> Mitsumi CR4809TE
> CyberDrive DVD 16X
46 TOP hardware



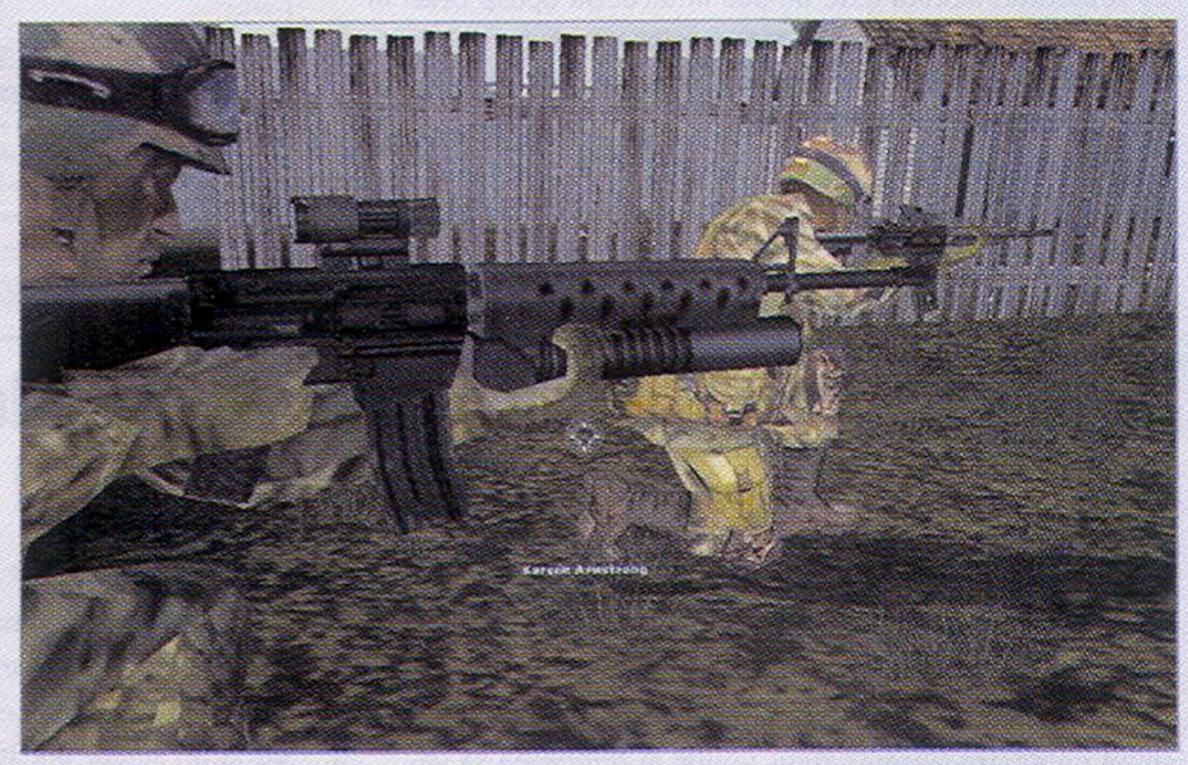
56 Procreate Painter 7

84 S.W.I.N.E.



55 Macromedia Flash 6

76 Aliens vs Predator 2



86 Tom Clancy's Ghost Recon

Software

50 Ştiri software

52 Scrisori software
53 > Programe utile
> Plug-in-uri

PREZENTĂRI

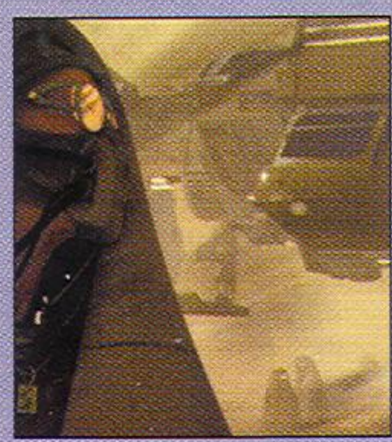
54 Exluna Entropy

55 Macromedia Flash 6
56 Procreate Painter 7
58 Adobe Illustrator 10

59 VMWare Workstation 3.0

60 Sony Foundry Vegas 3.0

62 > Music City Morpheus
> Text Aloud MP3v1.33
63 Concurs "DUNE"



64 Galerii Xtreme

Jocuri

66 Ştiri jocuri
68 PlayBox

70 NetWork

AVANPREMIERE

72 Chaser
73 Dungeon Siege

74 Deadly Dozen

75 Duality

PREZENTĂRI

76 Aliens vs Predator 2
80 Project Eden

82 Killer Tank
84 S.W.I.N.E.
86 Tom Clancy's Ghost Recon
90 Supercar Street Challenge
91 Zax: The Allien Hunter
92 Secret Service

93 Ballistics
94 Civilization III

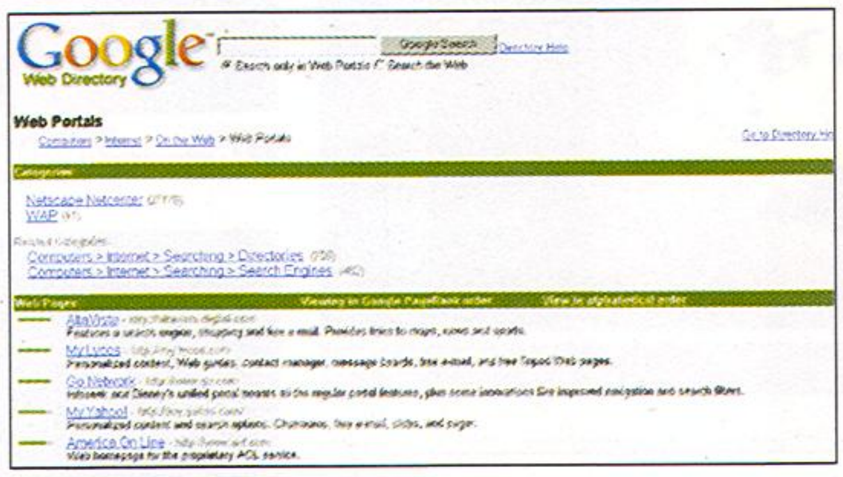
96 Black News, Mail, View

Google va lăsa utilizatorii să ierarhizeze rezultatul căutărilor

O mişcare riscantă care ar putea avea succes

Compania din spatele cunoscutului motor de căutare Google încearcă un nou sistem, ce permite utilizatorilor să ofere feedback în privinţa utilităţii site-urilor din paginile cu rezultate. Acesta este un pas în direcţia opusă celei în care marşează majoritatea motoarelor de căutare, care au început să accepte bani pentru a plasa anumite site-uri mai sus în ierarhia rezultatelor.

Google speră că noul sistem va elimina site-urile irelevante din paginile cu rezultate, multe dintre ele incluzând în titlu cuvinte cheie ce sunt des căutate pentru a-şi creşte traficul.



www.google.com

Europa impune un acord împotriva criminalităţii electronice

Un tratat internaţional privind criminalitatea electronică a fost semnat la Budapesta de oficiali din Europa, Japonia şi Statele Unite. Actul oficial a urmat în linii mari directivele din Convenţia împotriva criminalităţii electronice pusă la punct de Consiliul Europei. Tratatul pune bazele unor proceduri comune în lupta împotriva infracţiunilor online şi semnarea sa va fi încă un pas pe drumul spre ratificare după ani întregi de controverse şi reformulări. Infracţiunile acoperite de prevederile sale acoperă încălcări ale drepturilor de autor, fraudele online, pornografia infantilă şi ofense legate de securitatea reţelelor. Sunt incluse de asemenea şi referiri la extinderea prerogativelor agenţiilor de securitate în ceea ce priveşte interceptarea şi examinarea comunicaţiilor electronice.

www.ananova.com

ISP dat în judecată pentru folosirea hyperlink-urilor

British Telecommunications a intentat proces Internet Service Provider-ului Prodigy din Statele Unite pentru încălcarea unui brevet ce acoperă o parte fundamentală a structurii Internetului: hyperlink-urile. British Telecommunications afirmă că ei au patentat ideea hyperlink-urilor încă din 1976. Deoarece nu ar fi practic să dea în judecată utilizatorii individuali, ei s-au orientat asupra conglomeratelor mari, cum sunt ISP-urile. Prodigy a avut ghinionul să fie prima firmă asupra căreia s-a focalizat "furia" British Telecommunications. Nici una din firme nu a vrut să ofere comentarii asupra procesului, BT spunând doar că vor ca Prodigy să plătească "daune pe măsură" pentru utilizarea link-urilor fără permisiune.

www.ananova.com

Anunţurile online vor deveni şi mai iritante

Publicitatea ne invadează la tot pasul

Într-un efort susţinut de a face anunţurile web să fie cât mai enervante cu putinţă, compania New York Times a inventat un nou sistem de publicitate, în care o reclamă de la un singur plătitor de publicitate te urmăreşte oriunde te-ai duce pe un site. Nu contează ce pagini vizitezi, primeşti aceleaşi mesaje publicitare, în ordinea specificată de publicist.

Sistemul are un nume claustrofobic prin însăşi natura lui - surround sessions. Succesul unei campanii nu va mai fi cuantificat în hit-uri sau click-uri, ci în cât timp ai fost stresat de anunţuri. Această metodă este departe de a fi perfectă, afirmă analiştii: dacă în timp ce citeşti un articol de pe site ţi se face foame şi te duci să mănânci un sandviş, soft-ul de pe server va fi convins că te-ai uitat la reclame timp de o oră întreagă.

Noul format de publicitate online a fost aprobat la începutul lunii de Online Publishers Association (OPA) iar New York Times plănuieşte să îl testeze pe vizitatorii site-ului Boston Globe chiar începând cu această lună.

Playboy.com a fost spart

Viciul se plăteşte, se poate spune

Într-un e-mail adresat membrilor înscrişi pe site, Playboy.com a afirmat că o zonă a site-ului a fost spartă şi că au fost furate informaţii cu privire la clienţi şi numere de cărţi de credit. Playboy.com a descoperit intruziunea doar după ce cineva le-a trimis e-mail-uri clienţilor pretinzând că are acces pe site încă din 1998. Firma a sugerat membrilor site-ului să contacteze compania care le-a pus la dispoziţie cărţile de credit şi să verifice dacă există cheltuieli neautorizate. Au fost contactate poliţia şi FBI-ul, iar un expert în securitatea sistemelor a fost angajat să verifice Playboy.com. Acest tip de hacking a devenit din ce în ce mai întâlnit în ultima vreme şi unele companii de credit au început să ceară comisioane mai mari pentru tranzacţiile online.

www.playboy.com

Connex lansează serviciul XNET ISDN

Din 6 decembrie 2001 Connex oferă şi servicii ISDN, în completarea pachetelor dial-up lansate de XNET. Serviciul este destinat firmelor medii şi mici, precum şi persoanelor particulare şi face posibilă utilizarea pe o singură linie telefonică a mai multor aplicaţii: telefon, fax, acces Internet. Unul dintre principalele avantaje este viteza de acces Internet ce se poate ridica până la 128 kbps prin utilizarea celor două canale de 64 kbps.

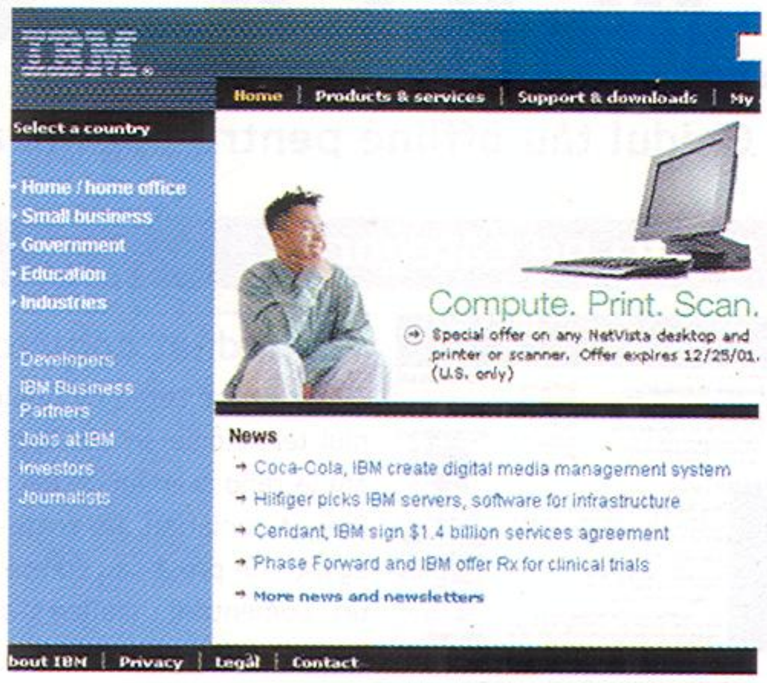
www.connex.com

IBM anunţă o iniţiativă privind securitatea globală

Nu strică niciodată să fii mai bine păzit

Pentru a răspunde cerinţelor de adresare respectiv coordonare a problemelor globale a fost creat Biroul pentru Soluţii de Securitate Globală. IBM Global Services extinde nivelul serviciilor de securitate şi adaugă soluţia "Physical Security Protection" a companiei Kroll, portofoliului său de produse pentru securitatea e-business. IBM îşi va extinde capabilităţile existente din domeniul serviciilor de securitate şi tehnologie printr-o noua iniţiativă globală anunţată de curând. Iniţiativa, construită pe baza unei abordări bi-direcţionale, aliniază ofertele vaste de siguranţă şi securitate ale IBM în cadrul extins IBM Global Services Practice şi creează un nou Birou pentru Soluţii Globale la nivelul corporaţiilor pentru a răspunde problemelor variate şi în creştere privind siguranţa şi securitatea din industrie, comerţul global şi societatea.

Noile oferte de servicii variază de la soluţii îmbunătăţite de detectare a intruşilor şi a evaluării vulnerabilităţii, până la verificarea politicilor de securitate şi servicii de administrare firewall pentru clienţi; de la servicii pentru reţelele virtuale private scalabile, servicii de autentificare, livrarea documentelor, conectivitate mobilă, reţele LAN,

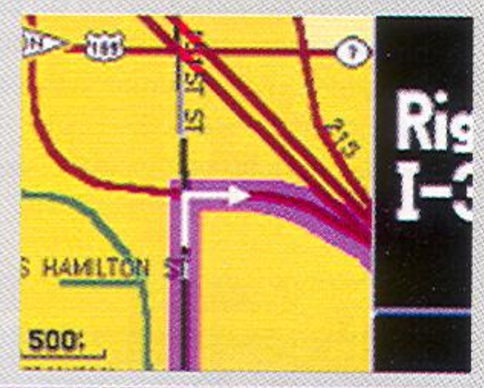


wireless publice şi sisteme de cablare, până la servicii de training de o zi pentru directorii executivi ai unei corporaţii - pentru ca aceştia să poată evalua asupra căror zone din propriile organizaţii trebuie să se concentreze pentru a ridica nivelul de siguranţă şi securitate.

www.ibm.com

Europa vrea alternativă pentru GPS

Tehnologia Global Positioning Satellite (GPS) devinde din ce în ce mai importantă în prezent, fiind folosită pentru o mulţime de lucruri, de la orientarea pe o hartă rutieră la ghidarea vapoarelor către portul de destinaţie. Dezavantajul, din punctul de vedere al Uniunii Europene este că tehnologia GPS este proprietatea armatei S.U.A şi controlată în totalitate de aceştia. UE doreşte să creeze un sistem GPS alternativ, care să fie sub controlul statelor din coaliţie. "Europa nu se poate baza pe un sistem militar la care îi poate fi oricând întrerupt accesul", a afirmat un oficial al European Space Agency. Noul sistem, numit Galileo, va fi sub control civil şi în consecinţă mai puţin susceptibil de a fi folosit în scopuri oneroase de armată. Cu toate acestea va costa miliarde de dolari şi nu are încă suport foarte puternic.



www.iht.com

Link porno descoperit în secţiunea pentru copii de pe AOL

America Online a descoperit un link ce făcea trimitere către un site pornografic în secţiunea "Kids Only" de pe site-ul lor. Site-ul fusese iniţial unul cu conţinut destinat adolescenţilor, dar autorii au uitat să îşi reînnoiască înregistrarea şi un alt site din Turcia a preluat domeniul respectiv şi l-a convertit în site pornografic. "Site-ul a încălcat prevederile din regulament şi în momentul când a fost descoperit a fost şters din listă şi nu mai poate fi accesat de copii", a declarat AOL.

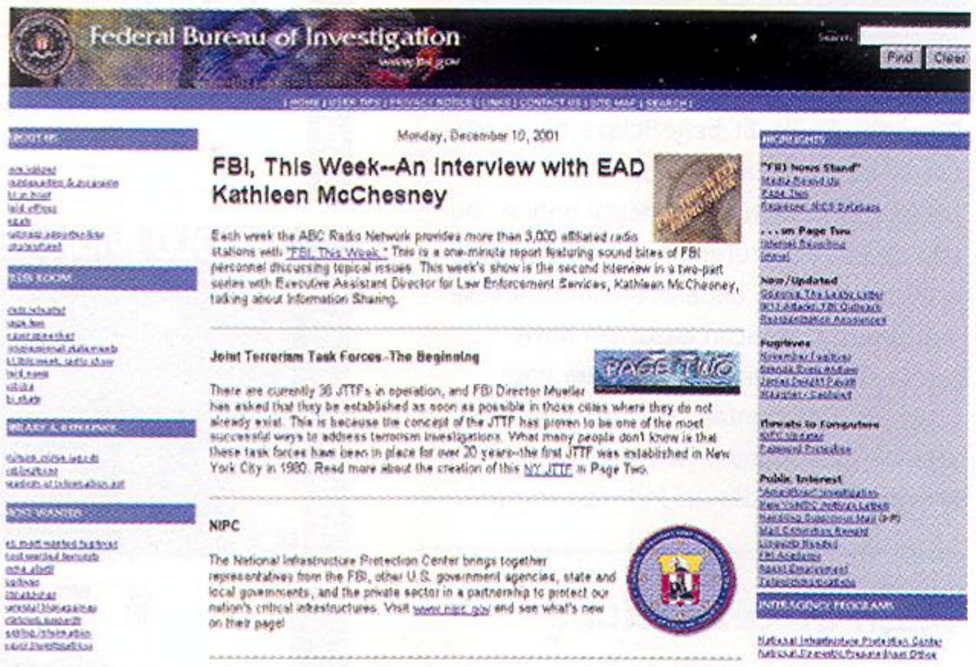
Informaţiile secrete nu pot fi şterse de pe Internet

"Verba volant, scripta manet", spuneau latinii.
"Vorba zboară, ce e scris, scris rămâne"

După evenimentele tragice din 11 septembrie, mai multe agenţii federale au încercat să elimine de pe Internet informaţiile "sensibile" care ar avea potenţialul de a fi folosite în scopuri malefice de terorişti.

Au descoperit cu surprindere însă că este practic imposibil să faci dispărute aceste informaţii: le ştergi dintr-o parte şi aproape imediat apar zece copii în altă parte, fie pe site-uri personale, fie în arhive online. Alte pagini sunt ţinute în viaţă în mod explicit de grupuri ce fac lobby anti-secrecy. "Internetul nu este ca un robinet pe care îl închizi sau îl deschizi după cum vrei", declară un expert în securitatea online. "Mai picură mult şi bine chiar şi după ce crezi că l-ai închis cum trebuie".

www.fbi.gov



Rai media
Media & Publicitate

- dosare presă
- analize comparative
- buletine informative
- licitaţii
- obiecte promoţionale personalizate

Sos. Iancului, nr.8, bl.114A, ap.29, Bucuresti
Tel. 250.53.72; tel/fax: 653.63.69
E-mail: raimedia@isp.acorp.ro

Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

MEDIA ONLINE

Staţii radio

http://www.netsoft.ro/city/index_.htm

Am primit reproşuri că de ce prezentăm doar radio-uri din străinătate aşa că vom reveni pentru acest număr pe meleagurile noastre străbune (nu că pentru cei de pe modem ar conta). MIX FM este un radio din Târgu-Mureş care transmite live online şi are şi emisiuni interactive. Linia generală a postului sunt melodiile de top, atât româneşti cât şi internaţionale.

www.radio21.ro

Poate cel mai ascultat radio online din România, Radio 21 beneficiază de un site foarte bine pus la punct şi de posibilitatea de a da dedicaţii online. Nu ştiu de ce toţi preferă Real Audio pentru a transmite live, deoarece calitatea este mai proastă decât în cazul Windows Media şi presupune şi instalarea unui program suplimentar. Dar asta este, cu asta defilăm. Luna viitoare vă vom prezenta alte radio-uri în limba română.

Staţii de televiziune

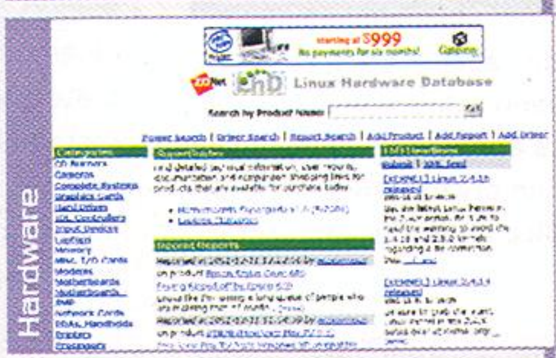
www.tvr.ro

Surprinzător sau nu, Televiziunea Română emite în direct pe Internet. De fapt este singura care emite live, din moment ce Antena 1 şi ProTV au renunţat la această modalitate din "motive tehnice" oferind doar ştiri şi alte programe înregistrate. Este de altfel şi singurul post care poate fi vizionat cât de cât rezonabil chiar şi de pe cablu, deoarece transmisia locală merge până la 99 kps. Oricum imaginea este transmisă la dimensiunea de 160x120 pixeli, ceea ce înseamnă că mărită fullscreen se vede execrabil. Şi oricum, ce este de văzut pe TVR1?

Recomandări pe categorii

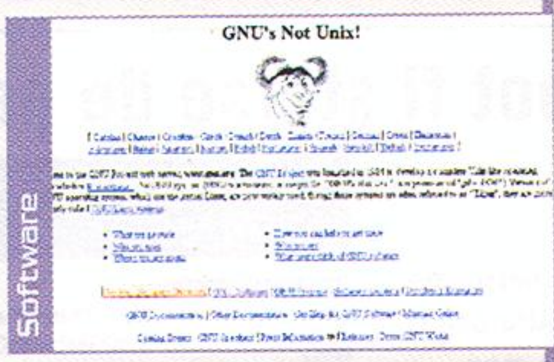
www.zdnet.com/zdnn/

ZDNet este o reţea cu filiale în întreaga lume, site-ul rivalizând cu CNN-ul în domeniul tehnologiei informaţiei. A fost achiziţionat de CNET Networks şi a câştigat doi ani la rând premiul de cel mai bun site pentru conţinut şi design de la Computer Press Association. Nu toate ştirile aparţin reporterilor lor, multe fiind primite de la agenţii de presă sau culese de pe alte site-uri, însă ZDNet compensează prin review-uri, comentarii, analize şi ştiri multimedia (clipuri audio/video înregistrate).



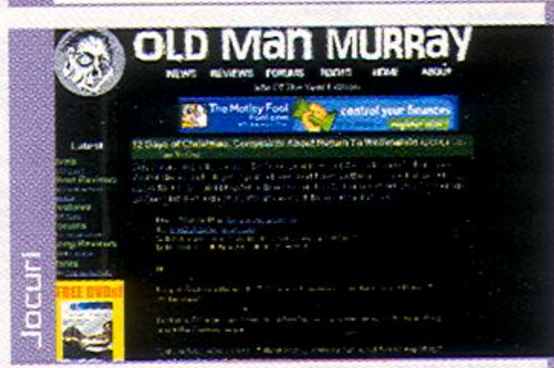
http://lhd.datapower.com/

Linux este un sistem de operare complex, dar pe care mulţi îl consideră superior Windows-ului. Chiar şi aşa, problema principală rămâne compatibilitatea cu componentele hardware din calculator. La adresa menţionată veţi găsi Linux Hardware Database, o bază de date despre hardware şi relaţia componentelor cu Linux, driveri de Linux pentru toate componentele hardware la care v-aţi putea gândi şi numeroase ştiri conexe. Site-ul face parte din reţeaua ZDNet, indirect din CNET.



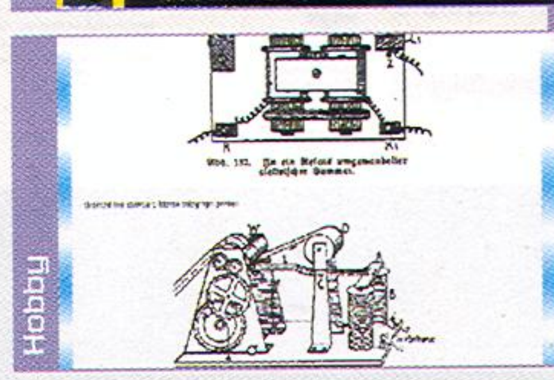
www.gnu.org

Proiectul GNU a fost lansat în 1984 cu scopul de a crea un sistem de operare similar în ceea ce priveşte caracteristicile cu UNIX, care să fie gratuit. GNU este un acronim recursiv care provine de la expresia GNU's Not Unix (GNU nu este UNIX) şi care în timp a devenit sinonim cu expresia de freeware, deoarece majoritatea produselor freeware folosesc licenţa GNU pentru a se asigura dacă faci modificări asupra codului programului, aceste schimbări vor fi disponibile pentru întreaga comunitate.



www.oldmanmurray.com

Un site de jocuri ceva mai original, care nu pune accent pe cele mai noi ştiri sau pe demo-urile de ultimă oră, Old Man Murray are ceva din umorul provocator al lui Something Awful, dar totodată oferă o analiză pertinentă asupra fenomenelor din lumea jocurilor şi uneori chiar asupra lansărilor de ultimă oră. Dar ca să nu fiu acuzat de omisiune trebuie să menţionez că site-ul nu este chiar atât de des actualizat. Review-urile şi feature-urile sunt inteligente şi amuzante, dar vin cam târziu.



http://www.qsl.net/yo3kaa/about/index.html

E adevărat că în ziua de astăzi Internetul este ultimul răcnet în materie de comunicare, însă nu a fost dintotdeauna aşa: demult, tare demult, oamenii comunicau prin radio. Mai întâi a fost alfabetul Morse, apoi comunicarea prin voce. Ei bine, poate vă surprinde să aflaţi, dar încă mai există oameni care se ocupă cu aşa ceva. La această adresă aflaţi de ce aveţi nevoie pentru a deveni radio amatori "profesionişti", ce trebuie să ştiţi şi cu cine puteţi să staţi de vorbă.

Cu şi despre bannere

Alternative amuzante

Acest banner provocator şi simpatic avertizează că "fetele nu sunt un substitut pentru Swinney.org". Nu este tocmai o antireclamă, efectul fiind mult mai subtil şi stârnind curiozitatea celui care îl vizionează. "Ce este Sweeney.org?" se va întreba el, şi va vizita site-ul. Acesta este un loc de întâlnire pentru aşa zişii artişti online, unde îşi pot publica poeziile, eseurile şi întrebările esenţiale. Un site controversat, din moment ce i se potriveşte şi banner-ul care spune "Camp Sweeney: ...it's everyone's favorite place to pee".

Oglindă, oglinjoară...

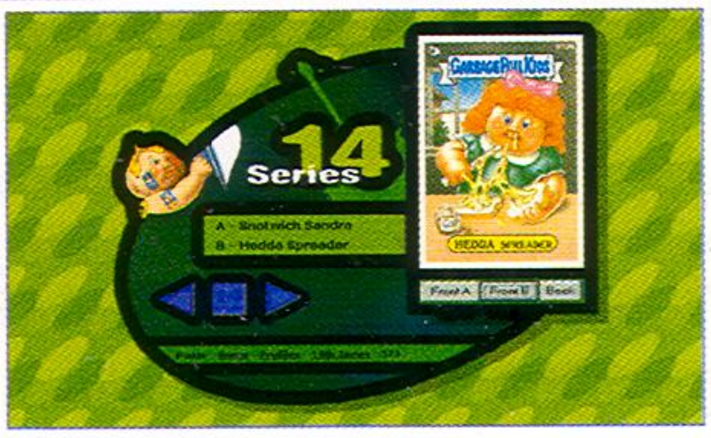
Un nou banner care reuşeşte să atragă atenţia chiar dacă este static. E drept că şi denumirea este misterioasă: "The Mirror Project". Compus dintr-o serie de imagini de mici dimensiuni, suficient de mici pentru a nu creşte dimensiunile în biţi ale bannerului, dar suficient de mari pentru a fi inteligibile, el nu spune o poveste ci reiterează o atitudine. Mirror Project este un proiect net.art care presupune ca oamenii să adune fotografii ce reprezintă reflecţiile lor în oglinzi sau alte suprafeţe ...reflective. Rostul acestei acţiuni nu ne interesează. Din fericire.

De la cititori pentru cititori

http://www.cartoonlink.net/toons/ncmain.cgi

Deşi nu este original, site-ul Send a cartoon are un avantaj interesant, pe care ni l-a subliniat şi Mihnea Ziureanu, cel care ne-a trimis link-ul: poţi configura textele explicative ale imaginilor să includă numele tău sau cel al unei persoane pe seama căreia vrei să te amuzi. Problema este că te costă dacă vrei să faci rost de un fişier de dimensiuni mai mari pe care să îl printezi sau îl imprimi pe o cană sau un tricou. Varianta simplă (şi mai puţin etică) este de a da Print Screen la ecran şi de a "împrumuta" caricatura cu cut&paste. Unele dintre ele chiar merită.

http://www.gpkhangout.com



Mike's Garbage Pail Kids era o serie de stickere cvasi-holografice colectabile ce veneau în pachete cu gumă ceva mai selectă decât gumele Turbo. Desenatorul imaginase o serie de caricaturi care mergeau pe linia subţire dintre hilar şi obscen/scârbos/grotesc/oripilant ce se constituiau într-o serie originală pe vremea respectivă. Mai am încă lipite pe biroul vechi câteva mostre reprezentative şi se pare că nu sunt singurul colecţionar. Daniel Şerbu ne-a trimis o adresă unde putem găsi marea majoritate a abţibildelor scanate şi organizate cronologic sau alfabetic. Have fun...

Iniţiativa lunii

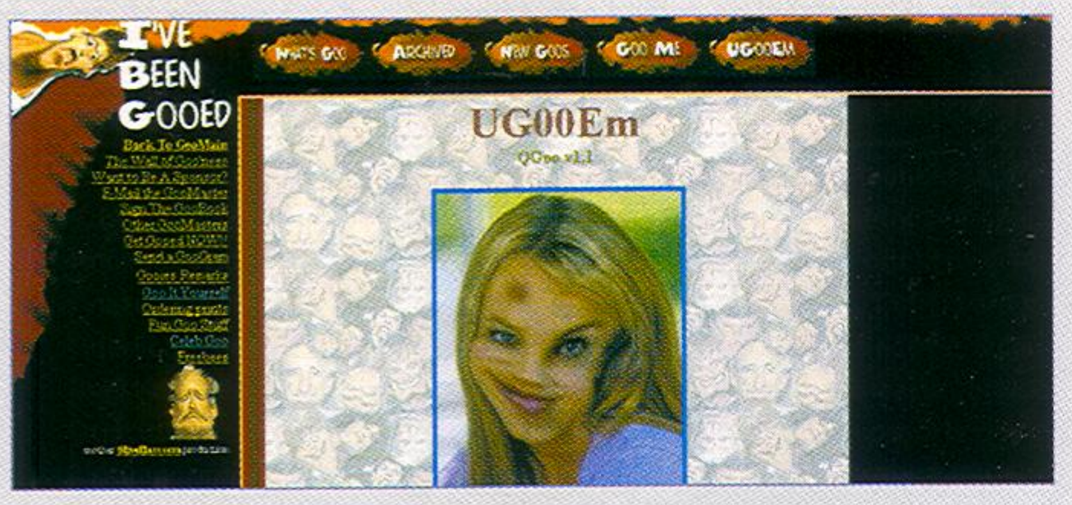
www.madein.ro

Permiteţi-mi să citez: "În acest spaţiu virtual vrem să arătăm cu degetul spre minciuna, răutatea, ipocrizia, prostia şi nesimţirea de care ne izbim, fiecare dintre noi, zi de zi. Nu vom fi numai negativişti. Veţi putea găsi în această pagină lucruri care vor încânta sufletul sau ochiul. Poate că unii se vor simţi atacaţi. Vom respecta dreptul la opinie astfel încât oricine poate, la rândul sau, să ne atace. Dacă o face cu argumente. Noi ne spunem punctul de vedere. Despre o stare de fapt care există în ţară. Şi care se simte şi în noi. Această stare de fapt este prezentă, zilnic, pe stradă, acasă, la serviciu. Nu e vina noastră că aşa stau lucrurile. " Spune-ţi voi, nu merită această iniţiativă încurajată? Nu costă nimic, arată bine şi vă va face să vă simţiţi mai bine."

Navigare la întâmplare

Maimuţăreală digitală
http://www.oliveplace.com/beengooed/goomain.html

Vă mai aduceţi aminte de Goo? Programul de la MetaCreations care putea transforma pozele oricui în groteşti aberaţii ale naturii. CIneva s-a gândit să creeze un site dedicat acestei activităţi, pe care puteţi găsi caricaturi ale celebrităţilor, vă puteţi trimite propria poză pentru a fi transformată în caricatură şi puteţi să vă încercaţi manifestaţi talentul sau lipsa lui pe câteva imagini ce pot fi deformate online cu ajutorul unui Applet numit Q-Goo (V 1.1). Din păcate selecţia este destul de limitată: Britney Spears, Enrique Iglesias şi Backsteet Boys. Şi nu prea este amuzant să o urâţeşti pe Britney Spears când ţi-a luat-o natura înainte.



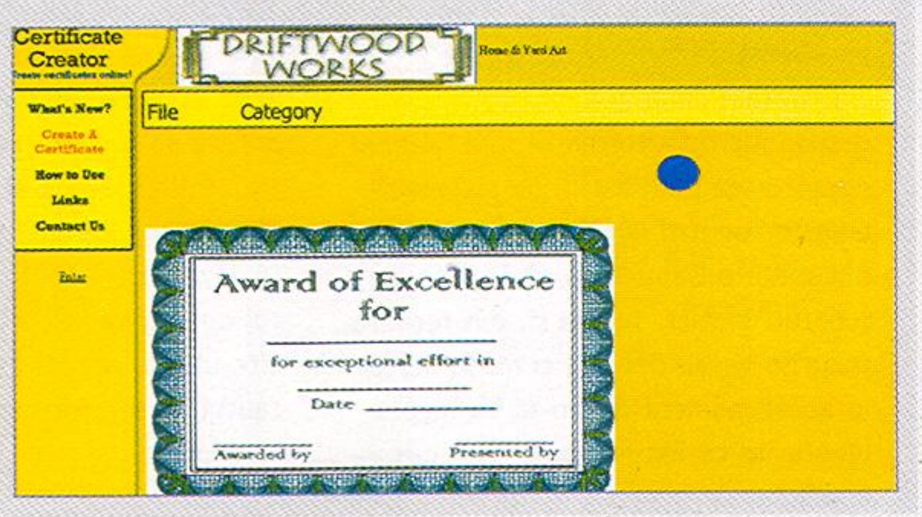
Jocuri mai puţin violente
http://www.thepuzzlefactory.com

Nu ştiu dacă aţi încercat vreodată să puneţi laolaltă unul dintre puzzle-urile Ravensburger, dar dacă aţi trecut prin această experienţă sunt sigur că ştiţi că nu e posibilă decât o singură dată. O lege nescrisă a lui Murphy face ca una sau două dintre cele 1500 de piese să se piardă, lucru pe care îl descoperiţi doar după ce le asamblaţi pe celelalte 1400 şi ceva.

Cu puzzle-urile de pe Internet nu riscaţi să se întâmple aşa ceva, aşa că merită să vizitaţi această adresă. Pe lângă clasicele puzzle-uri cu potrivirea pieselor mai puteţi încerca şi slidere sau integrame, deşi acestea din urmă nu sunt foarte amuzante în engleză. Nu că ar fi amuzante în vreun fel. Mini-jocuri online şi screensavere configurabile completează oferta.

Certificat de (in) compentenţă
http://www.certificatemaker.com/

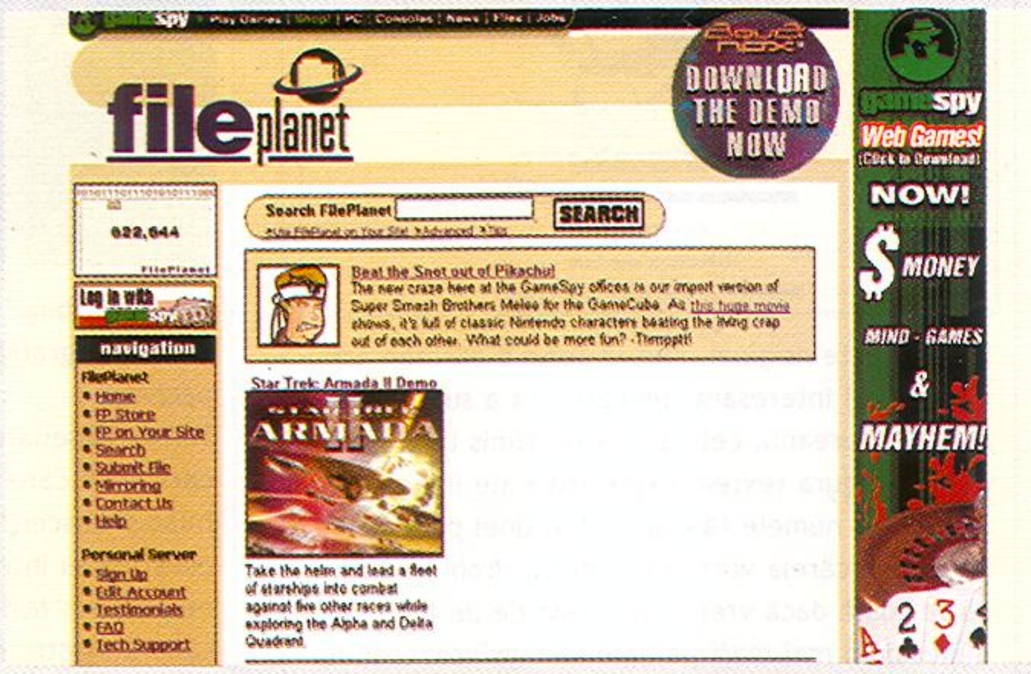
Site-ul a primit numeroase premii dintr-un singur motiv: simplifică foarte mult o activitate care îi pasionează din când în când pe membrii speciei umane: aceea de a-şi oferi unii altora certificate de tot soiul pentru motive serioase sau pentru altele mai puţin serioase. Site-ul vă oferă o gamă largă de certificate predefinite ce pot fi personalizate după dorinţă şi apoi cu un singur click imprimate pe hârtie. Singura cerinţă ar fi să aveţi imprimantă, dar dacă vreţi certificat trebuie să faceţi sacrificii. Un cadou haios pentru prieteni sau o ironie subtilă la adresa şefului, pot fi obţinute în doi paşi pe site. Păcat că certificatele nu sunt foarte impresionante din punct de vedere grafic.



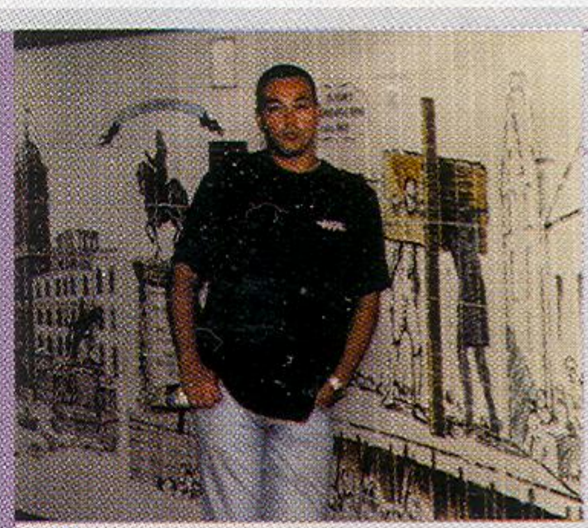
Download-uri rapide și pentru jucătorii din România

Redactor: Radu Alexandru

Nu ne putem în nici un caz considera privilegiați în România în domeniul accesului la Internet. Majoritatea tinerilor folosesc Internetul la ore la care părinții se trezesc să plece la servici, majoritatea părinților folosesc Internetul la servici pentru că altfel ar da salariul pe o lună pentru a plăti combinația magică compusă din nota telefonică și accesul Internet. Mai mult, în timp ce accesul ISDN sau ADSL falimentează în străinătate firme în lupta pentru oferirea unor prețuri cât mai mici, la noi cine vinde o astfel de conexiune se poate considera norocos, iar cine o cumpără este cu siguranță fie un avut, fie un naiv. În toată această mare de contradicții, sunt foarte rare inițiativele prin care o firmă oferă gratuit o facilitate de care un utilizator poate beneficia în mod real. Una dintre primele inițiative de preluare parțială sau totală prin mirroring a unui site popular a fost cea realizată pe baza cunoscutului Tucows. Activ în România de ceva vreme prin DNT și Mediator (Starnets) și de curând prin Ambra, acesta oferă posibilitatea utilizatorilor români de a transfera la viteze amețitoare unele dintre cele mai noi aplicații shareware sau freeware. Chiar dacă Tucows nu este suportat în întregime, prin mirror-urile locale pot fi transferate majoritatea fișierelor interesante de pe acesta. Facilități de genul "cumperi 3 și primești 4" sunt fără doar și poate o constantă pe orice piață din lume, însă "ai acces la ultimele demo-uri la viteze de sute de k pe secundă complet gratuit" nu sunt atât de des întâlnite, cel puțin nu la noi. Iată însă după aceste acțiuni a avut loc și prima inițiativă de a oferi "pe tavă" și pasionaților de jocuri o serie de fișiere mai mult decât interesante. Cele mai recente demo-uri, ultimele patch-uri sau cele mai interesante filme din jocuri sunt acum disponibile și la noi la viteze de sute de k/secundă printr-o conexiune locală. Inițiativa creatorilor Gameshop.ro este cu atât mai utilă cu cât pasionații de jocuri nu vor mai trebui astfel să își transfere fișierele favorite de pe servere aflate la mii de kilometri distanță a căror viteză, cel puțin pentru majoritatea era absolut inacceptabilă. Lipsa unui site de download în domeniul jocurilor realizat în România pentru România s-a resimțit în mod serios și din această cauză am dorit să vă oferim însă și o opinie "din interior". Am descins astfel la sediul Best Distribution (creatorii Gameshop.ro) de unde am încercat să aflăm, de ce File Planet și de ce acest interes pentru acest segment de piață.



Interviu cu dl. Teo Paduraru, Director general al firmei Best Distribution si al site-ului Gameshop.ro



Care a fost contextul deciziei de a înscrie Gameshop.ro ca mirror File Planet?

T.P.: Totul a pornit de la o experiență personală, deoarece de multe ori transfer personal sau în interesul firmei pe care o conduc filme de jocuri, demo-uri, patch-uri și alte aplicații legate de jocuri. Fiind exasperat de lentoarea cu care transferam chiar și cantități rezonabile de informație, am realizat necesitatea unui astfel de sistem de transfer pentru România. Mai mult, cei din spatele GameShop-ului suntem jucători înrăiți. Jucăm și, din fericire, jocurile ne-au devenit și meserie, iar în acest moment dorim să strângem legăturile cu lumea gamer-ilor din România.

Care este procedura de afiliere la FilePlanet?

T.P.: Pentru a fi afiliat FP este nevoie să îndeplinești o serie de condiții. În primul rând să nu mai existe mirror-uri în regiune sau țară, să ai acces Internet out de cel puțin 20Mb/sec (doresc să mulțumesc pe această cale RDS-ului pentru ajutorul oferit) și un server serios (noi folosim acum un P4, 512Mb RAM, HDD-uri RAID de 100Mb). În plus, este nevoie de răbdare pentru a putea pune la punct toate detaliile realizării unui astfel de mirror.

De ce ați ales FilePlanet și nu alt site de acest tip?

T.P.: Considerăm că FilePlanet este adresa #1 pentru jocuri datorită traficului realizat și al demo-urilor și aplicațiilor foarte interesante pe care le găzduiește. Nu în ultimul rând, un rol determinant l-a avut popularitatea site-ului în rândul gamerilor, ca și faptul că se află sub umbrela GameSpy Networks.

Cum se intersectează acest lucru cu domeniul site-ului Gameshop.ro?

T.P.: Gameshop și FilePlanet au în comun cel puțin un lucru: jocurile de calculator. Credem că este mai mult decât o intersecție, fiind un drum comun realizat chiar și până acum, dar care a suferit de lipsă de comunicare. Concepția site-ului Gameshop este de a oferi jocuri spre vânzare (peste 1000 de titluri în acest moment, iar acestea, în mod normal, sunt însoțite de descrieri, link-uri, sau poze. Ceea ce lipsea până acum, era un demo jucabil, un film de prezentare sau un patch, pentru a oferi clientului o experiență completă.

Am văzut că nu toate fișierele de pe FilePlanet au mirror local. Va prelua Gameshop, încet-încet, tot conținutul de pe FilePlanet?

T.P.: Nu. Este puțin probabil ca Gameshop să aibă 100% din fișierele oferite de File Planet. Marea majoritate a download-urilor care se realizează de pe FP sunt pentru 10% dintre fișierele listate.

Astfel, doar cele mai cerute fișiere se găsesc și la noi, neavând rost suportul pentru cele care sunt foarte puțin populare. Cum apare un fișier interesant, acesta este automat adus și la noi, printr-un canal privilegiat și ne-restricționat.

Ce alte proiecte aveți pentru viitor?

T.P.: Gameshop se va diversifica mult mai mult în domeniul consolelor și va oferi astfel pentru vânzare și jocuri pentru aceste platforme (PlayStation, PlayStation 2, Game Boy Colour, Game Boy Advance, GameCube și Xbox, cât și îndrăgitul joc KuruKuru Kururin). Vom continua să oferim vizitatorilor noștri promoții constante la achiziția de jocuri. De asemenea, datorită parteneriatului cu magazinul virtual www.magazinultau.ro <http://www.magazinultau.ro>, oferim și hardware pentru jocuri (Volane, gamepad-uri, joystick-uri, boxe, etc).

Publicitate on-line

http://publicitateonline.kappa.ro

Viermii scriu istorie pe noi, chiar dacă nu este un lucru plăcut.

Redactor: Vlad Zotta

Aceasta este prima parte dintr-o scurtă istorie a viermilor de Internet. Pentru alte tipuri de viermi, căutați în cartea de biologie la secțiunea "Anelide". Pentru început ne vom ocupa de istoria antică, pentru a ajunge numărul viitor în prezentul precar când amenințarea este majoră, însă lumea nu o percepe ca atare.

Noțiunea de virus a apărut mult mai târziu față de cea de computer sau cea de Internet. Cu toate acestea virușii au beneficiat de o foarte mare atenție din partea celor interesați și astfel ei au avut o evoluție extrem de rapidă. Firmele producătoare de software pentru eradicarea acestui "flagel" au apărut și ele ca ciupercile după ploaie, dezvoltându-se atât de mult încât astăzi dacă nimeni nu ar mai produce viruși ele ar da faliment. Pe de altă parte latura bună a existenței virușilor este pe undeva comună cu cea a existenței hackerilor sau crackerilor. Ne deschid ochii pentru a observa lumea imperfectă în care trăim. Se pierd milioane de dolari datorită unui virus care se răspândește cu ajutorul Internetului și care profită de diverse găuri în programele pe care noi le folosim în fiecare zi. Pe undeva se poate afirma că merităm să fim infectați. Producătorii continuă să ne furnizeze software de proastă calitate iar noi continuăm să plătim pentru el. Din păcate însă noi suntem cei mai afectați. Producătorul încasează banul iar noi rămânem fără date importante, fără minimul necesar de intimitate sau chiar fără plăci de bază. De ce sunt unele sisteme de operare atât de vulnerabile în fața virușilor, sisteme de operare pe care suntem obligați să le plătim, în timp ce altele gratuite sunt mult mai sigure nu am să înțeleg niciodată. Aceasta este însă o scurtă istorie a virușilor care au fost în mod special scrișii pentru a se propaga pe Internet. Este o încercare, sper utilă celor care nu știu la ce să se aștepte.

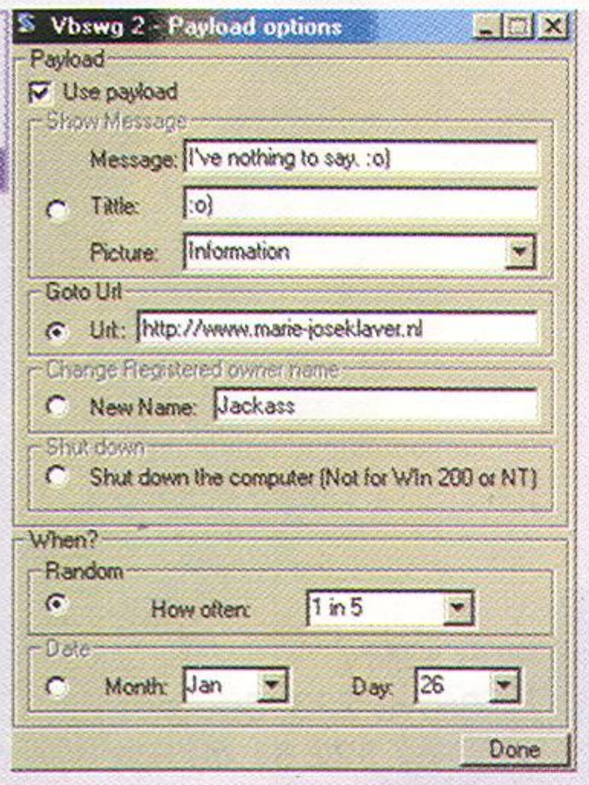
Robert Morris

Virus/Worm

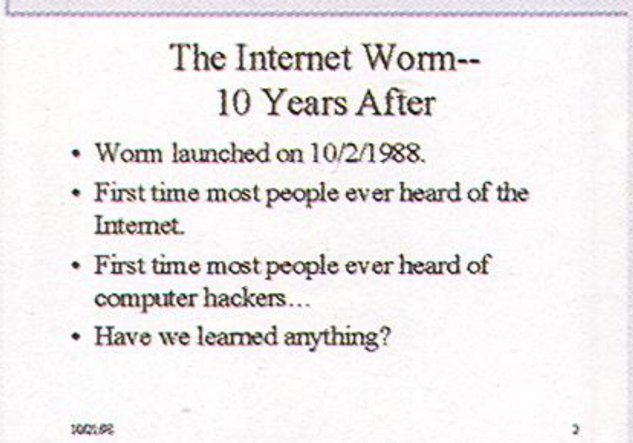
Se crede că primul virus a fost scris de doi frați din Pakistan, prin 1986, care în urma analizării sectorului de boot (sectorul 0,0) al unei dischete au ajuns la concluzia că astfel este posibilă scrierea unui program care să se infiltreze acolo și care să ruleze de fiecare dată când discheta este folosită. Virusul purta numele de "Brain" și pentru că infecta numai sisteme cu MS-DOS a avut parte de o largă răspândire și a crescut rapid ca popularitate ceea ce i-a adus și titlul de prim virus care în realitate este fals. Din fericire însă el nu săvârșea nici o acțiune malefică asupra sistemului sau a datelor conținute.

Primul virus adevărat a apărut în 1981 și infecta dischetele de boot pentru sisteme Apple II. El se numea Elk Cloner și afișa un mesaj constând în două strofe. Puțini își mai aduc acum aminte de el datorită platformei pe care rula însă el merită cu adevărat titlul oferit lui "Brain". Noțiunea de worm ca program care poate funcționa independent de alt fișier și care se poate propaga pe alte sisteme folosind o rețea a apărut pentru prima oară într-o nuvelă SF, "The Shockwave Rider", scrisă în 1975 de John Brunner. Autorul prezintă o societate condusă de un guvern totalitar care, cu ajutorul unei rețele de computere, reușea să controleze toți cetățenii. Eroul principal dă drumul pe rețea unui program sau "tapeworm" care reușește să distrugă rețeaua lăsând guvernul fără principalul său instrument de control. Lăsând ficțiunea deoparte și luând în considerare faptul că realitatea de multe ori chiar o depășește se poate afirma că ideea de worm este mai veche. Mai veche cu 4 ani numai că autorul său nu l-a botezat așa. El a fost scris în 1971 de către Bob Thomas și era de fapt un program, numit Creeper, care venea în ajutorul controlorilor de trafic aerian pe care îi anunța atunci când controlul unui avion trecea de la un computer la celălalt prin apariția pe ecran a mesajului " I'm creeper! Catch me if you can! ". Acest program însă nu se reproducea singur pe alte sisteme. Au urmat niște încercări nereușite de a copia ideea lui Bob Thomas după care ideea a murit. Mult mai târziu, prin 1982, doi cercetători de la Xerox Palo Alto Research Center, John Shock și Jon Hepps, au început să experimenteze cu diverși viermi pentru a putea cerceta aplicarea practică a acestora în gestionarea unei rețele aceasta fiind și prima oară în istorie când s-a folosit termenul "worm" în legătură cu astfel de software. Ei au conceput 5 viermi. Unul dintre aceștia denumit "town crier worm", circula prin rețea și posta diferite mesaje. Altul, denumit Vampire Worm era mult mai complex. El devenea activ numai noaptea când computerele nu mai erau folosite și executa diferite task-uri care necesitau mai multă putere de calcul și care ar fi îngreunat lucrul în rețea în timpul zilei. Dimineața el salva toată munca depusă și devenea inactiv până în seara următoare când o lua de la început. Această viziune pozitivă nu a durat însă foarte mult. În scurt timp, datorită lipsei de experiență cu acest gen de software calculatorele de la Xerox au luat-o razna în timpul unei nopți iar dimineața ele au trebuit să fie repornite. Toată lumea a rămas surprinsă când niciunul nu mai vroia să booteze astfel încât un antidot a trebuit să fie scris pentru a remedia situația. Din cauza acestui eveniment cercetările au fost oprite iar ideea de worm a murit pentru a doua oară pentru a renaște și mai puternică șase ani mai târziu.

Program de generare a viermilor de Internet în acțiune



Avertisment întâlnit pe Internet



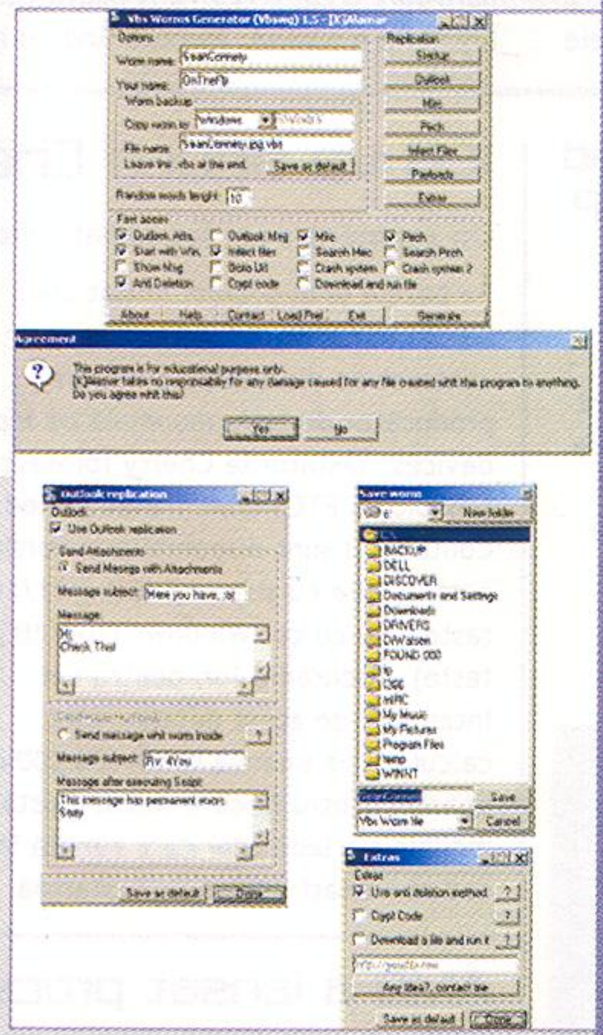
Internet Worm

Ne aflăm într-o Miercuri, pe 2 Noiembrie 1988. Aceasta este ziua precedentă celei care pentru mulţi va fi cunoscută ca Joia Neagră. În jurul orei 18 mai multe persoane sunt conectate la prep.ai.mit.edu, serverul laboratorului de inteligenţă artificială de la MIT. Sistemul era un VAX 11/750 care nu săvârşea nici un fel de back-up pe bandă şi care astfel putea fi o ţintă uşoară. La 18:24 are loc următoarea infecţie la rand.org aparţinând Rand Corp. din Santa Monica. În minutele care urmează o serie de alte sisteme aparţinând principalelor universităţi din Statele Unite sunt şi ele infectate. Un exemplu elocvent ar fi cel al universităţii din Utah, cs.utah.edu. Acesta este un VAX 8600, principalul sistem al departamentului de Computer Science al Universităţii. La ora 20:49 se produce infecţia urmând ca la 21:21 numărul de procese rulate pe sistem să ajungă la 5 în condiţiile în care el trebuia să fie 2. Pe un VAX 8600 5 procese rulate întârzie în mod vizibil timpul de răspuns al sistemului în timp ce 20 duc la o degradare dramatică în rularea acestora. La 21:41 valoarea ajunge la 7 pentru ca douăzeci de minute mai târziu, la 22:01, ea să crească la 16 ceea ce era de nemaiîntâlnit. Doar cinci minute mai târziu apogeul este atins iar sistemul raporta 100 de procese rulate, sistemul fiind practic de nefolosit. Acesta este Internet Worm iar autorul lui este Robert Tappan Morris, un student la Cornell University de doar 23 de ani. Datorită influenţei de care se bucura tatăl sau, chief scientist la National Computer Security Center, parte integrantă în NSA (National Security Agency) el a primit la o vârstă fragedă un aparat de criptografiere Enigma care i-a dezvoltat pasiunea sa pentru calculatoare. Infecţia cu Internet Worm era posibilă doar pe sisteme ce rulau BSD UNIX 4.2 sau 4.3 (sisteme VAX) şi derivaţi ai acestora cum ar fi sistemele Sun 3. El se folosea de unele găuri în securitatea acestora pentru a se conecta la alte sisteme pe care apoi se copia pentru a-şi putea continua mai departe activitatea de infectare. Încărcarea unui sistem cu procese de executat se datora multitudinii de sisteme la care viermele încerca să se conecteze. La 34 de minute după miezul nopţii, pe 3 noiembrie 1988, Andy Sudduth de la Harvard a pronunţat ceea ce va deveni fraza anului: "There may be a virus loose on the Internet." S-a avansat ideea că aproximativ 6000 de sisteme au fost infectate atunci cu "Internet Worm" iar printre acestea s-au aflat în afara celor de la universităţi şi unele sisteme de la NASA sau chiar cele de la câteva baze americane. Pierderile estimate pentru fiecare host infectat au fost între 100.000 şi 10.000.000 USD, s-au cel puţin acestea au fost cifrele care au ajuns la cunoştinţa publicului.

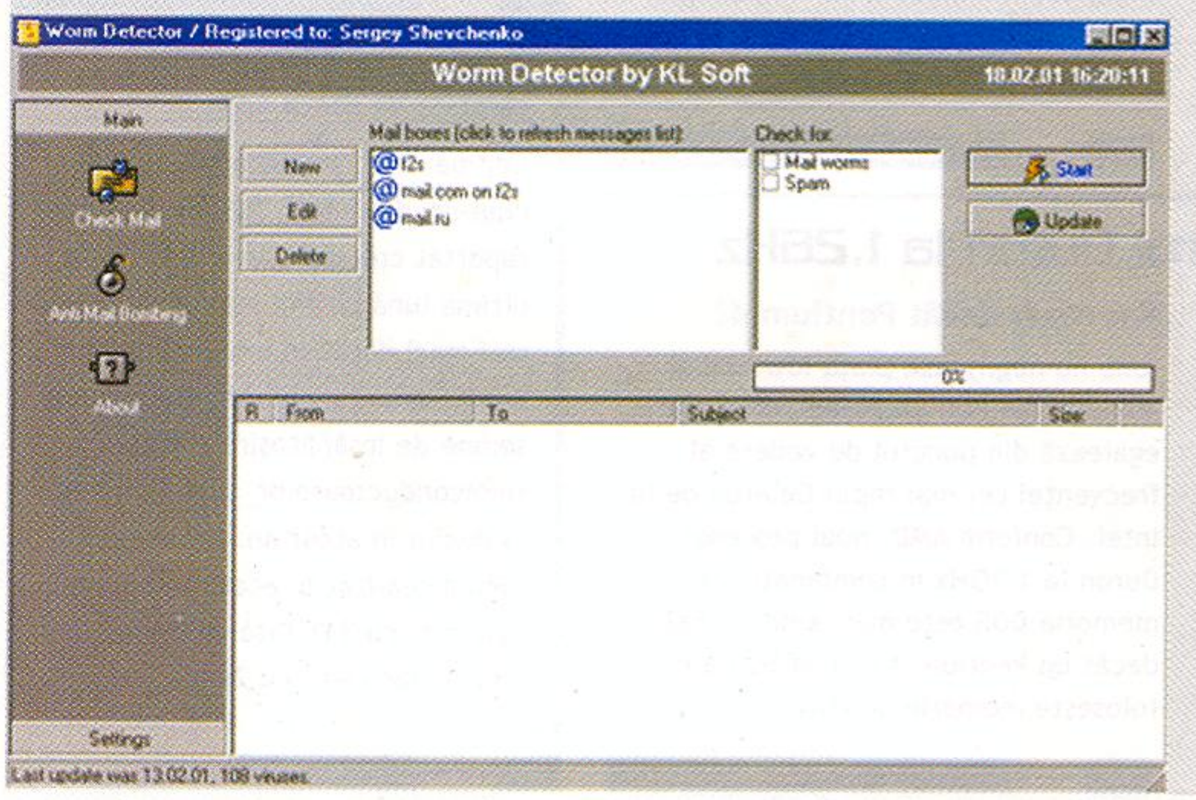
Nici până acum nu se ştie exact dacă infecţia cu Internet Worm a fost premeditată sau a fost rezultatul unui accident. Un lucru este însă cert. Nici acum la mai mult de zece ani de la această întâmplare lumea nu a învăţat încă lecţia. Sistemele sunt încă vulnerabile, cei care le folosesc sunt în mare parte ignoranţi iar cei care se ocupă cu producţia de viermi găsesc aproape în fiecare an noi metode de a infecta, noi găuri în securitatea sistemelor, lucruri care cu puţin efort ar putea fi evitate. Vina infectării nu aparţine în totalitate producătorului unui anumit software, nici utilizatorului şi în nici un caz furnizorului de Internet. Este un cerc vicios care se perpetuează la nesfârşit şi de care nu vom scăpa niciodată până când cineva sau ceva nu va opune rezistenţă. Pe de altă parte aceste creaţii malefice au şi partea lor bună. Ele deschid ochii celor afectaţi asupra pericolului pe care îl reprezintă. Aceştia vor fi mult mai atenţi data viitoare, vor folosi programe mai performante şi se vor informa mai bine astfel încât ceea ce s-a produs o dată să nu se mai producă niciodată. În partea a doua se vor trata în primul rând viermii care se propagă ca ataşamente la diverse mail-uri. Chiar dacă acest serviciu este în scădere, conform unor statistici recente, acest gen de viruşi continuă să facă ravagii şi se perfecţionează pe zi ce trece. Este însă doar o chestiune de timp până când şi această modalitate va fi abandonată pentru ca alta, nouă, să-i ia locul.

Celebra maşină enigma folosită pentru criptografierea datelor

O altă modalitate de generare a viermilor, în trei paşi simpli. Teoretic.

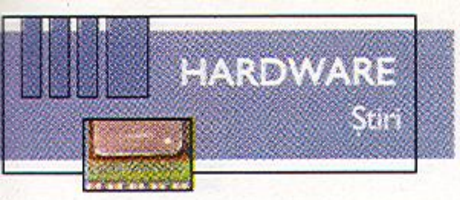


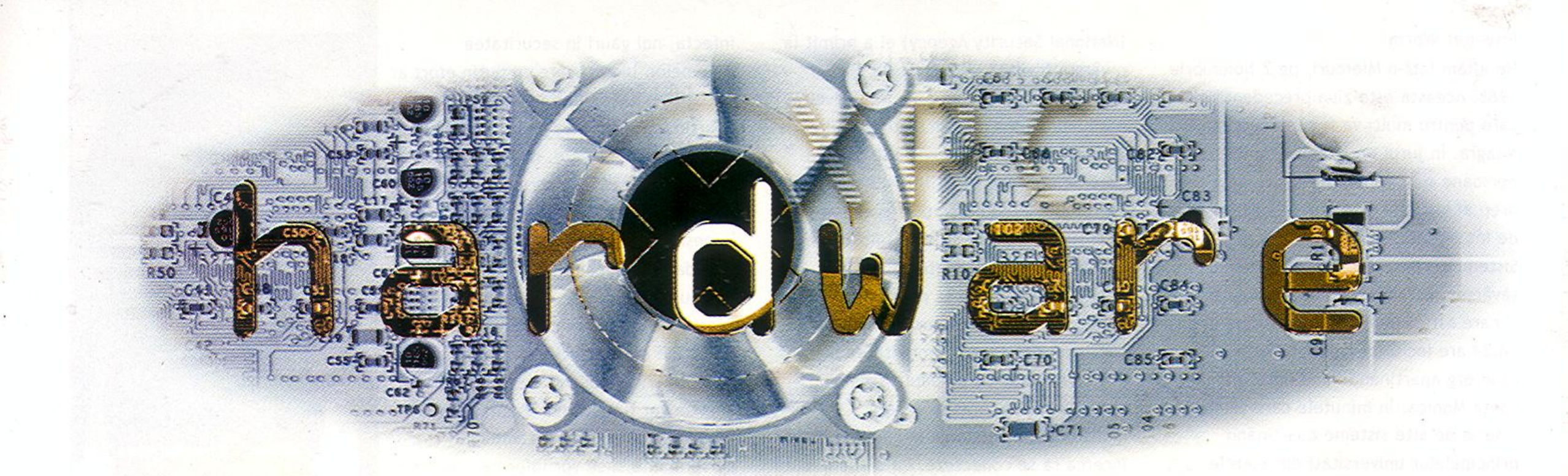
Nu chiar un antivirus, dar un instrument util pentru detectarea viermilor



It will get on all your disks
It will infiltrate your chips
Yes it's Cloner!

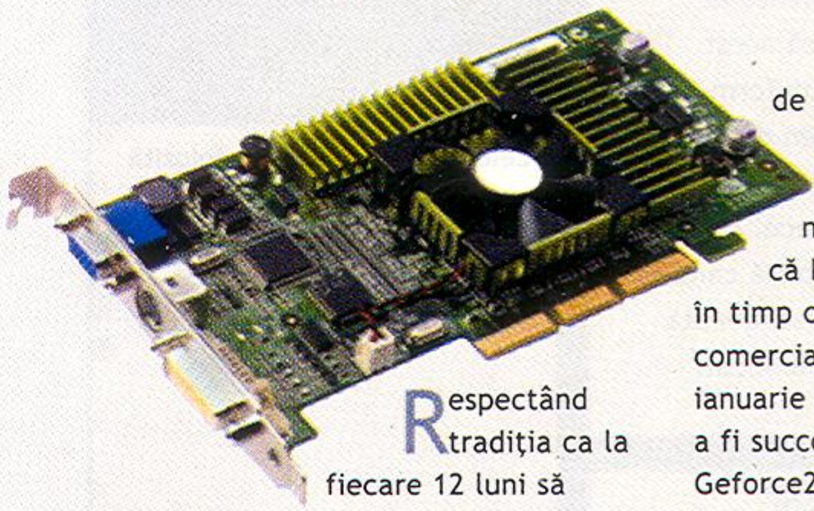
It will stick to you like glue
It will modify ram too
Send in the Cloner!





NVIDIA pregătește două noi familii de plăci video

NV17 și NV25 sunt urmașii Geforce2 MX respectiv Geforce3



Respectând tradiția ca la fiecare 12 luni să lanseze o nouă familie de plăci video, NVIDIA se pregătește pentru prezentarea următoarelor sale generații cu numele de cod NV17 și NV25. Cu toate că NVIDIA nu a declarat nimic oficial până acum, după cum ne-am obișnuit deja, se pare că NV17 va apărea în acest an, în timp ce NV25 va începe să fie comercializat începând cu luna ianuarie a anului viitor. NV17 se vrea a fi succesorul actualei familii Geforce2 MX aducând ca noutăți frecvența de funcționare mult mai mare, vertex shaders și decodarea hardware DVD. NV25 va fi adevărata bijuterie a NVIDIA, încorporând nu mai puțin de 6 conducte (pipeline) de randare precum și o a doua unitate vertex. În plus, NV25 va fi produs în procesul tehnologic de 0,13 microni, ceea ce îi va permite atingerea unor frecvențe de peste 300MHz iar memoria DDR folosită va funcționa la 600MHz. NV25, pe care mulți deja îl intitulează GeForce 4, va avea suport pentru tehnologia Twinview și va putea realiza decodarea hardware MPEG-2 necesară la vizionarea DVD-urilor.

www.nvidia.com

• SIS a achiziționat drepturile de licență pentru RDRAM

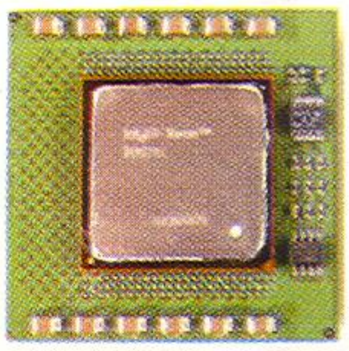
SIS a confirmat că a achiziționat de la Rambus drepturile de licență care îi permit să construiască o placă de bază cu suport pentru memoria RDRAM. Faptul că SIS deține de asemenea licența de la Intel pentru procesoarele sale Pentium 4 înseamnă că din punct de vedere legal, SIS poate dezvolta fără nici un fel de probleme un chipset pentru Pentium 4 care să folosească memoria RDRAM.

www.sis.com

Intel livrează în curând procesoarele Xeon MP

Putere pentru servere

Intel începe în curând să comercializeze procesoarele sale pentru servere Xeon MP. Acestea sunt capabile de a funcționa în computere cu 2 sau chiar 4 procesoare. Procesorul, care folosește un nucleu Pentium 4, va avea integrat între 512KB și 1MB de memorie cache Level3. Prețurile noilor procesoare variază între aproximativ 1200$ pentru varianta la 1,4GHz și 3700$ pentru cea la 1,6GHz.



www.intel.com

Infineon câștigă din nou în fața Rambus

Curtea Constituțională a Statelor Unite a hotărât că Rambus nu va avea voie să acționeze în justiție pe Infineon sub pretextul încălcării patentelor sale cu privire la memoria DDRAM. Motivul acestei hotărâri îl reprezintă faptul că Rambus a obținut aceste patente prin fraudă, folosindu-se de standardele deja impuse de comitetul JEDEC.

www.infineon.com

ICG va aduce Cherry în România

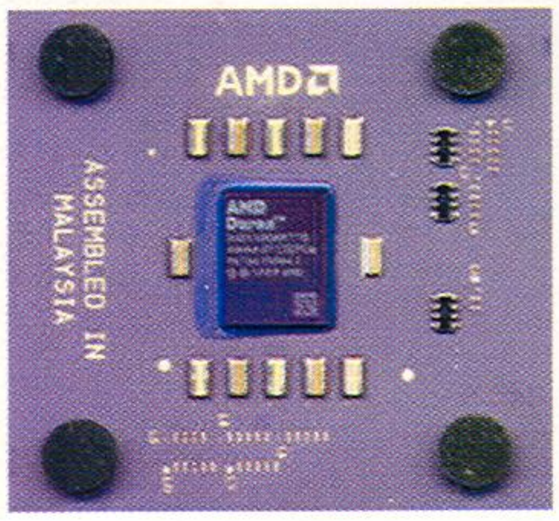
Un segment neglijat capătă atenție

Pe bazele unui proiect inițiat anul acesta la CEBIT, ICG a încheiat un contract de distribuție cu Cherry, producător de talie mondială de input devices. Tastaturile Cherry folosesc tehnologia FTCS (Full Travel Sealed Contact) și sunt disponibile în versiuni compatibile cu sistemul IBM (101/102 taste) sau cu cel Windows (104/105 taste). Anduranța lor, pentru cei interesați de acest detaliu, este calculată pe undeva la 50.000.000 de apăsări pentru fiecare tastă. Există și modele tip laborator care rezistă în caz că vărsați lichide pe tastatură,

modele compacte cu trackball integrat, modele cu cititor de card-uri magnetice și de coduri de bare integrat, sau modele cu 120 de taste la care cele suplimentare pot fi programate individual.

www.icg.com.ro

AMD a lansat procesorul Duron la 1,2GHz



Mai rapid decât Pentium 4?

AMD nu neglijează piața low-end și lansează un nou procesor Duron, care egalează din punctul de vedere al frecvenței cel mai rapid Celeron de la Intel. Conform AMD, noul procesor Duron la 1,2GHz în combinație cu memoria DDR este mai rapid cu 13% decât un Pentium 4 la 1,4GHz care folosește memorie SDRAM.

www.amd.com

• Vânzările de chip-uri vor crește anul viitor

Asociația Industriei de Semiconductoare estimează că anul viitor vânzările de chip-uri vor crește cu 6%, pentru ca peste încă un an creșterea să fie de 21%. Gartner Dataquest, pe de altă parte estimează că anul viitor va exista o creștere de doar 3%, iar în 2003 vom asista la o creștere a vânzărilor de 30%. Creșterea de anul viitor se va datora în principal vânzărilor de microprocesoare.

• TSMC și UMC înregistrează creșteri de peste 11%

Cei mai mari producători de chip-uri din lume, TSMC și UMC au raportat creșteri ale vânzărilor în ultima lună cu 11% respectiv 13% mai mari decât în luna precedentă. Aceste anunțuri reprezintă primele semne de însănătoșire a pieței semiconductoarelor, care s-a aflat în declin în acest an. De exemplu, UMC a realizat în acest an vânzări mai mici cu 34% față de anul trecut, iar TSMC cu 20%.

www.tsmc.com

OREY BRUSSELS

Rezultate de senzație

PLEXWRITER 24/10/40A

CD-Rewriter

- 2 MB Buffer (cu BURN-Proof Technology)
- Interfata: E-IDE (ATAPI)
- 24x Write
- 10x Rewrite
- 40x Read

2 ANI GARANTIE

PowerRec II
FOR BEST QUALITY RECORDING

BURN-Proof
STOPS BUFFER UNDERRUNS

BURN-Proof is a trademark of SANYO ELECTRIC CO., LTD

ICG
INTERNATIONAL COMPUTERS GROUP

Distribuitorul Plextor în România

ICG înseamnă:
- distribuție națională;
- livrări din stoc, prin mesagerie sau PrioriPost în maximum 24 de ore;
- facilități de plată și discount-uri;
- componente 100% originale;
- internet service provider.

Pentru dealeri: înscrieți-vă în baza de date la office@icg.com.ro și primiți săptămânal oferta actualizată. **Tel: 224.03.33; Fax: 224.36.00**

PLEXTOR

www.itshop.ro
www.icg.com.ro

• AMD prezintă Athlon4 la 1,2GHz şi Mobile Duron la 950MHz

AMD a lansat două noi procesoare pentru notebook-uri: Athlon 4 la 1,2GHz şi Mobile Duron la 950MHz. Ambele modele folosesc tehnologia PowerNow! de economisire a curentului electric. Este interesant că AMD nu foloseşte notarea procesoarelor în funcţie de performanţă pentru nici unul din modelele sale Athlon 4 sau Mobile Duron.

www.amd.com

• ALi cumpără drepturile pentru Pentium 4 pentru notebook-uri

ALi a cumpărat de la Intel drepturile de licenţă pentru viitoarele procesoare Pentium 4 destinate notebook-urilor. Primul produs ALi care va putea folosi aceste procesoare va fi chipset-ul CyberAladdin-P4 cu grafică integrată Trident CyberBlade XP. În prezent numai ATI şi ALi deţin drepturile de licenţă pentru procesoarele mobile Pentium 4.

www.ali.com.tw

• Începe producţia în masă a memoriei DDR333

Nanya a anunţat că a început producţia în masă a memoriilor DDR333. Cu toate că şi alte companii au anunţat începerea producţiei memoriilor DDR333, Nanya este prima care a trecut şi la fapte. În prima lună de la începerea producţiei în masă a memoriilor DDR333, Nanya a comercializat deja peste 120.000 de module de 128Mb.

www.naya.com

• ATI explică aşa zisele optimizări pentru Quake3

În urma observaţiilor conform cărora driverele pentru ATI Radeon 8500 conţin anumite porţiuni de cod specifice pentru Quake 3, precum şi a faptului că în mod clar calitatea imaginii avea de suferit în acest joc, ATI a admis că a realizat anumite „optimizări" special pentru Quake 3. Conform ATI, deşi calitatea imaginii este importantă, ea este deseori considerată mai puţin importantă decât numărul de frame-uri pe secundă în jocuri de acest gen. Cu toate acestea, ATI a promis că următoarea versiune a driverelor sale pentru Radeon nu va mai conţine aceste „optimizări" pentru Quake 3.

www.ati.com

Tape Computer va distribui Abit

Pe mărcile de renume te poţi baza

Continuând linia începută în acest an de diversificare a ofertei prin încheierea de noi parteneriate cu furnizori de produse high-end, Tape Computer termină "în forţă" anul 2001 prin adăugarea în portofoliul de produse a unei mărci care se bucură de un prestigiu internaţional greu de egalat: ABIT. Producând plăci de bază, video şi de sunet care arareori sunt detronate din poziţiile fruntaşe ale topurilor de specialitate, numele ABIT a devenit de-a lungul timpului echivalent cu atributele performanţă, calitate şi fiabilitate.

ABIT se alătură celorlalte mărci pentru care Tape Computer este distribuitor unic sau principal în România, precum: DFI, Mushkin, Repotec (echipamente de reţea), ST Lab (controllere şi plăci video), Delta, Arctic Silver, Taisol, GlacialTech, Swiftech, Alpha, Thermalright (produse destinate răcirii subansamblelor care lucrează în condiţii extreme de temperatură).

www.tape.ro

PlexWriter, ultima noutate de la Plextor

Unitate CD-RW 24x cu interfaţă USB 2.0

Plextor a prezentat ultima sa unitate externă CD-RW, PlexWriter 24/10/40, capabilă să inscripţioneze CD-uri cu viteza de 24X şi să le reinscripţioneze cu viteza de 10X. Noul model Plextor se remarcă prin interfaţa folosită, USB 2.0, precum şi prin tehnologiile BURN-Proof, care elimină posibilitatea apariţiei erorilor de tip „buffer underrun" şi PoweRec II, care verifică înainte de inscripţionare calitatea mediului de stocare şi stabileşte viteza de scriere în funcţie de aceasta.

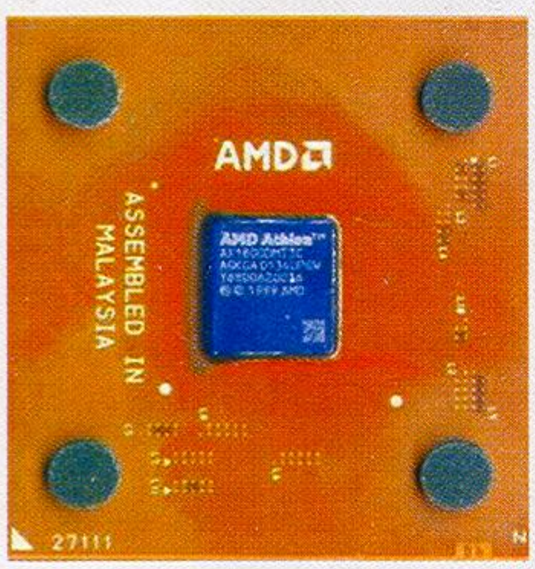
www.plextor.com

AMD îşi prezintă planurile de viitor

Performanţă maximă la un cost minim pare a fi atu-ul AMD

AMD şi-a prezentat planurile sale de viitor privind procesoarele pentru PC-uri, la întâlnirea anuală a companiei cu presa. Oficialii AMD au confirmat faptul că şi în viitor se va încerca să se minimizeze costurile şi să se accelereze procesul tehnologic pentru a obţine cât mai multe procente din actuala cotă de piaţă a lui Intel. Ţelul companiei este, după cum îl descrie preşedintele acesteia, W.J. Jerry Sanders III, acela de a fi producătorul de microprocesoare şi memorii flash cu cel mai mic cost al producţiei. Din strategia AMD face parte intenţia ca începând cu 2005 să producă procesoarele sale şi în fabricile altor companii.

În prezent, Fab 30 din Dresda este convertită la procesul tehnologic de 0,13 microni, care va fi folosit atât la familia Hammer de microprocesoare cât şi la cele



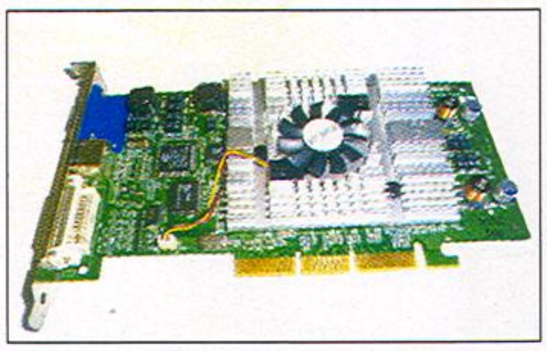
Athlon XP. În primul trimestru al anului viitor, cel mai rapid procesor de la AMD va fi Athlon XP 2200+, pentru ca până la sfârşitul anului viitor, compania să ridice ştacheta până la un Model 3400+ realizat însă pe baza procesorului Clawhammer pe 64 biţi.

www.amd.com

NVIDIA depăşeşte Intel ca număr de procesoare video comercializate

Veteranii ATI şi Intel se văd depăşiţi de tânăra nVidia

Pentru prima oară în istorie, NVIDIA a vândut mai multe chip-uri video decât Intel, care a dominat această piaţă datorită chipset-urilor sale cu grafică integrată din seria Intel 8xx. NVIDIA devine astfel producătorul numărul unu de chip-uri video din lume după ce depăşise în prima jumătate a anului şi pe principala sa rivală, ATI.



Numărul mare de chip-uri video comercializate de Intel nu are însă o foarte mare importanţă pentru nVidia, dat fiind că acestea sunt folosite de chipset-urile integrate pentru procesoarele Pentium III. De multe ori se întâmplă ca partea video de pe aceste chipset-uri să fie dezactivată pentru a folosi o placă video externă, eventual chiar de la nVidia sau ATI. Începând de anul viitor, Intel va începe să comercializeze chipset-ul cu grafică integrată i845-G însă nu trebuie să uităm faptul că şi nVidia a început vânzarea chipset-ului său cu grafică integrată, nForce.

www.nvidia.com

VIA îşi revizuieşte chipset-ul pentru procesoarele Pentium 4

După P4X266 urmează P4X266A

În ultima vreme se pare că este o modă în rândul producătorilor de chipset-uri în a lansa noi revizii ale produselor deja existente. Prima companie care a inaugurat această practică a fost ALi cu a sa Magik1 revizia B0. Aceasta a fost urmată de VIA care a lansat acum ceva vreme revizia KT266A. Influenţată şi de competiţia din ce în ce mai strânsă de pe piaţa chipset-urilor pentru Pentium 4, VIA a lansat de curând o nouăversiune a chipset-ului său pentru Pentium 4, P4X266. Acesta poartă, bineînţeles, numele de P4X266A. Prea multe lucruri nu au fost dezvăluite de VIA cu privire la îmbunătăţirile aduse de această revizie. Sub termene ca „Performance Driven Design" care caracterizau de altfel şi revizia KT266A se ascund performanţe mai bune ale controller-ului de memorie şi, surpriză, suport pentru magistrala de 133MHz. Astfel, chipset-ul VIA P4X266A este primul care va suporta viitoarele procesoare Pentium 4 Northwood cu magistrala de 133MHz.

www.via.com

Intel are planuri de viitor care exclud Rambus

Suport pentru memoria DDRII+ în anul 2003

După ce AMD și-a făcut publice planurile sale pentru următorii doi ani, Intel a dezvăluit producătorilor de plăci de bază intențiile sale pentru aceeași perioadă. La mijlocul anului 2003 va apărea chipset-ul Springdale care va înlocui actuala familie Brookdale. Springdale fusese inițial anunțat pentru începutul anului 2003, dar Intel a hotărât să amâne lansarea sa pentru a implementa suportul pentru memoria DDRII+. Memoriile DDRII+ vor putea funcționa la 533MHz ceea ce va însemna că vor putea asigura fluxul maxim de date de 4,3GB/s necesar viitoarelor procesoare Pentium 4 cu magistrala de 133MHz. Din păcate standardul DDRII+ nu este compatibil cu DDRII ceea ce înseamnă că Springdale nu va putea folosi și memorii DDRII. Noul Springdale va putea folosi și procesoarele Pentium 4 cu numele de cod Prescott, fabricate în procesul tehnologic de 0,09 microni. Acestea

vor fi primele procesoare de la Intel nedestinate serverelor care vor implementa tehnologia HyperThreading.

www.intel.com

Un nou harddisk extern de la Maxtor

Soluție de stocare la purtător

Maxtor a anunțat un harddisk extern care folosește interfața FireWire (IEEE 1394). Acesta se numește Personal Storage 3000DV, funcționează la 7200RPM și are o capacitate de 80GB. Datorită folosirii interfeței FireWire, harddisk-ul de la Maxtor poate fi conectat și la alte echipamente electronice în afara PC-urilor, bineînțeles cu condiția ca și acestea să dispună de un conector FireWire.

www.maxtor.com

Elitegroup ar putea cumpăra Chaintech

Mișcare strategică pe piața plăcilor de bază

Elitegroup, producătorul care vinde cele mai multe plăci de bază din lume, studiază posibilitatea achiziționării firmei Chaintech. Motivul îl reprezintă faptul că Elitegroup, recunoscută pentru prețurile sale foarte mici, vrea să pătrundă și pe piața plăcilor de bază mai scumpe, dar cu o marjă de profit mai mare, iar soluția cea mai potrivită pentru aceasta este achiziționarea unei firme care s-a impus deja pe piață cu produse foarte bune calitativ și cu un preț nu tocmai mic.

www.ecs.com.tw

Criza prețurilor memoriilor: un act deliberat?

Uneori nu strică să fii puțin neîncrezător

Jocuri de culise pe piața memoriilor fac ca în decurs de doar câteva zile, în timpul lunii trecute, prețul memoriilor SDRAM să explodeze. Cele mai multe speculații se învârt în jurul companiei coreene Hynix. Aceasta este recunoscută pentru problemele sale financiare foarte grave ca și pentru faptul că nu folosește linii tehnologice foarte performante. În ciuda problemelor, compania coreeană este în acest moment al treilea producător de memorii SDRAM din lume. Toate acestea ar putea reprezenta motive pentru ceilalți producători să încerce să elimine de pe piață compania Hynix. Este foarte posibil ca pentru a realiza acest lucru, ceilalți producători să fi scăzut prețurile foarte mult pentru a aduce pe Hynix în stare de faliment. De curând însă, s-a întâmplat ceva neprevăzut: creditorii Hynix au hotărât să investească alte 6 miliarde de dolari în companie și să încerce să o salveze. În acest moment probabil ceilalți producători și-au dat seama că nu mai are rost să mențină prețurile la un nivel scăzut, iar urmările le știți deja și le vedeți acum în listele de prețuri.

Scad prețurile mediilor recordable

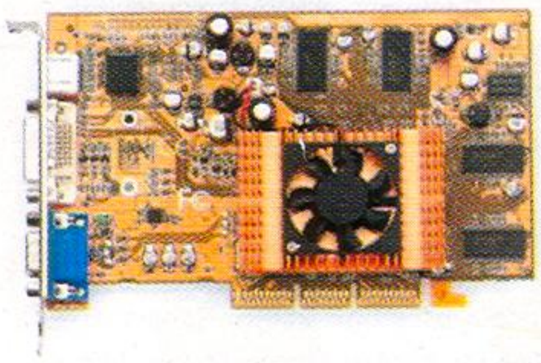
E timpul să cumpărăm blank-uri

Producătorii Ritek și CMC Magnetics au scăzut prețul mediilor CD-R cu aproximativ 10-15% pentru a putea rămâne competitivi pe piața europeană. Se ajunge astfel la o situație comparabilă cu cea de pe piața memoriilor, prețul de comercializare fiind foarte apropiat de cel de producție. Producătorii mai mici care nu vor reuși să țină pasul vor dispărea astfel de pe piață.

Gigabyte produce plăci video cu procesor Radeon

ATI găsește noi clienți pentru procesoarele sale Radeon 8500 și 7500

Gigabyte a început să comercializeze plăci video bazate pe procesoarele Radeon 8500 și Radeon 7500 de la ATI. Gigabyte este unul dintre cei mai importanți producători de plăci video care s-a hotărât să producă plăci video cu procesoare ATI. Cu toate acestea, compania taiwaneză nu a anunțat oficial disponibilitatea acestor modele și le livrează doar în regim OEM. Motivul îl reprezintă dorința de a nu-i supăra pe cei de la nVidia care domină piața plăcilor video în acest moment. Tot pentru a le diferenția de celelalte produse ale sale, plăcile Radeon 8500 și 7500 nu vor avea culoarea albastră tradițională Gigabyte. Cele două modele comercializate de Gigabyte sunt GA-R8500/AGP, bazată pe chip-ul Radeon 8500LE și GA-R7500/AGP bazată pe chip-ul Radeon 7500. Ambele plăci beneficiază de 64MB DDRAM care funcționează la 500MHz



pentru GA-R8500 respectiv la 460MHz pentru GA-R7500.

www.gigabyte.com.tw

• O nouă placă Matrox: Millennium G450 DVI

Matrox a anunțat o nouă placă video, denumită Millennium G450 DVI. Aceasta este bazată pe chip-ul Matrox G450 și integrează tehnologia DualHead dispunând de conectori DVI și TV-out. Noua placă video este destinată integratorilor de sistem și producătorilor OEM care au nevoie de o soluție DVI cât mai ieftină.

www.matrox.com

• Infineon câștigă din nou în fața Rambus

Curtea Constituțională a Statelor Unite a hotărât că Rambus nu va avea voie să acționeze în justiție pe Infineon sub pretextul încălcării patentelor sale cu privire la memoria DDRAM. Motivul acestei hotărâri îl reprezintă faptul că Rambus a obținut aceste patente prin fraudă, folosindu-se de standardele deja impuse de comitetul JEDEC.

www.infineon.com

• Seagate depășește densitatea de100GB/inch pătrat

Seagate a anunțat realizarea unui nou record și anume acela de a fi prima companie producătoare de

harddisk-uri din lume care depășește densitatea de 100Gb/inch pătrat utilizând un disk construit cu ajutorul tehnologiei AFC (antiferrogmagnetic coupled) dezvoltată de către IBM. Această densitate a datelor pe un platan permite unui disc de 125GB să folosească un singur astfel de platan, spre deosebire de modelele actuale care ating maxim 40GB pe un platan. În ultimii ani ritmul de creștere a capacității harddisk-urilor a ajuns să fie mai mare decât cel al măririi frecvenței procesoarelor, ceea ce dovedește concurența acerbă de pe această piață. Bineînțeles că Seagate a subliniat câte lucruri se pot stoca pe un harddisk de 125GB care folosește un singur platan: "63 de ore de filme de calitate DVD, peste 750,000 de imagini digitale de înaltă rezoluție sau aproximativ 40,000 de melodii".

www.seagate.com

HARD Mail

Alexandru Spătaru

Pavlov Vlad-Răzvan
razvan_amd@hotmail.com

Salut! Am un AMD Athlon la 800MHz, 256 MB SDRAM, placă de bază MSI Pro-2A, WinFast GeForce2 MX 400 SH MAX, sistem de operare Windows XP Pro. Problema este că sistemul se resetează mai tot timpul, de obicei după ce intră în Windows și în timpul rulării jocurilor. Mi-am instalat cele mai noi drivere, dar degeaba. După o rulare în 3DMark 2001, temperatura procesorului este de 48 până la 51 grade C, iar cea a sistemului de aproximativ 40 grade C. Țin să menționez că pe toate sistemele de operare pe care le-am încercat (Win98SE, Win ME, Win 2000) reacționează la fel, iar în Win98 chiar se blochează. Carcasa și memoria le-am cumpărat în urmă cu 2-3 săptămâni. Îmi puteți spune care ar putea fi problema? Ar putea exista incompatibilități între componente?

În mod cert, problema ta este una hardware, poate nu atât de incompatibilitate, dar poate de setări în bios; încearcă "Load Fail-Safe setting". Și apoi nu știu exact ce înseamnă "cele mai noi drivere". Eu recomand să pui un Windows 98SE pe curat, imediat după instalare pune VIA 4 în 1 v.4. 35v (www.viaarena.com), după rebootare pune DirectX 8.0a (sau DirectX 8.1 dacă ai) apoi instalează Detonator 6.50 (după părerea mea cel mai bun pt. GeForce2 MX) sau Detonator 21.83 și abia apoi driverele de placă de sunet. Dacă nici așa nu rezolvi, îți recomand să încerci să vezi care componentă creează problema în felul următor: iei una câte una toate componentele următoare: RAM, procesor, placă de bază și placă video și le testezi la un prieten. După părerea mea, RAM-ul ar fi de vină sau sursa de la carcasă, temperaturile de la procesor, deși relativ mari, sunt în limita acceptabilă.

Dragoș
Hark@xnet.ro

Salutări. Sunt un fan al revistei XtremPC și doresc să vă solicit o opinie în domeniul monitoarelor. La momentul actual, sunt în căutarea unui asemenea produs și, întrucât oferta este variată, m-am gândit să cer o părere avizată. În principiu, este vorba de un CRT de 17". Momentan înclin între IIYAMA 702HT, PHILIPS P20 și LG 795FT, nu neapărat în această ordine. Desigur, și factorul bani își are partea sa de pondere. Vă rog neapărat să îmi dați un sfat în această privință care să fie, dacă se poate, și motivat, să aibă practic în vedere toate atributele care fac un monitor să fie de top.

Și eu sunt în căutarea unui asemenea produs și căutarea mea durează de mai bine de un an, așa că m-am documentat și pot să-ți spun că o bună alegere este LG 795FT Plus. Caută neapărat varianta cu Plus deoarece are un HUB USB și, din câte am văzut, are calitatea imaginii mai bună decât modelul fără Plus. Motivele ar fi:
1. prețul cel mai bun
2. tehnologia cea mai avansată.
Celelalte modele folosesc tub de tip Aperture Grille care deranjează prin faptul că are două dungi orizontale vizibile continuu pe ecran iar ecranul nu este cu adevărat plat, ci este parte dintr-o sferă cu raza foarte mare. LG are tub ce folosește tehnologie proprie, este cu adevărat plat și nu are acele faimoase linii orizontale. IIYAMA ar fi cea mai bună opțiune, dar este și cea mai scumpă. Și P20 de la Philips este un monitor foarte bun, dar nu strălucește prin nimic. Motive ar mai fi, dar cum spațiul este limitat, înțelegi și tu. Oricum, orice alegere faci, nu cumpăra fără să testezi puțin monitorul înainte. Încearcă jocuri și privește cu atenție marginile ecranului când ești pe Desktop în Windows. Pentru un optim de vizibilitate, setează background-ul albastru mai închis sau negru.

John Crichton
X_gamez@hotmail. com

Stimată redacție XtremPC, am și eu nevoie de ajutorul dvs. Eu... un veteran al jocurilor PC (am jucat tot ce se putea juca de pe vremea lu' 486 încoace)... vreau să fac un overclocking la placa mea video (un ATi Radeon VIVO 64 DDR)... problema mea este următoarea : nu găsesc... ATENȚIE... RADIATOARE PASIVE PENTRU MEMORIILE PLĂCII VIDEO ȘI NICI UN COOLER+RADIATOR CARE SĂ SE POTRIVEASCĂ PE CHIPUL RADEON AL PLĂCII... iar fără acestea două nu am cum să supratactez placa, fiindcă stresez prea mult chipul și se degajă prea multă căldură.

Chiar nu trebuia să scrii cu majuscule, știu și eu ce sunt alea radiatoare pasive și cooler pentru chipset. Dar, din câte îmi aduc aminte, Radeon 64DDR VIVO are deja cooler pe chip, iar acela este lipit acolo. Radiatoare de memorii se găsesc de vânzare dar utilitatea lor pentru tine este îndoielnică. Cât despre cooler pentru chipset, încearcă să găsești un cooler de 486, se potrivește perfect. De atașat vezi tu cum îl atașezi, eventual Arctic Silver Epoxy care poate fi găsit în magazinele specializate.

Cioran Florin
bluboy99@rol. ro

Aș avea și eu câteva nelămuriri și sper să mă lămuriți voi și să îmi dați o mână de ajutor:
- cum pot să îmi configurez rețeaua locală la mine în bloc
- ce trebuie să îmi cumpăr (placă de rețea, ce tip de cabluri, și să îmi spuneți ce mai trebuie) tot-tot și să îmi spuneți, vă rog, cum să procedez exact, pas cu pas.
- îmi trebuie cumva LAN adapter?
- ce tip de LAN adapter îmi recomandați? (dacă trebuie așa ceva).
Vă rog foarte mult să îmi spuneți exact ce trebuie să fac. Nu îmi dați ideea de a merge la un service sau altă persoană specializată, spuneți-mi voi, vă rog. Am ceva cunoștințe, dar îmi trebuie amănuntele! Vă mulțumesc anticipat.

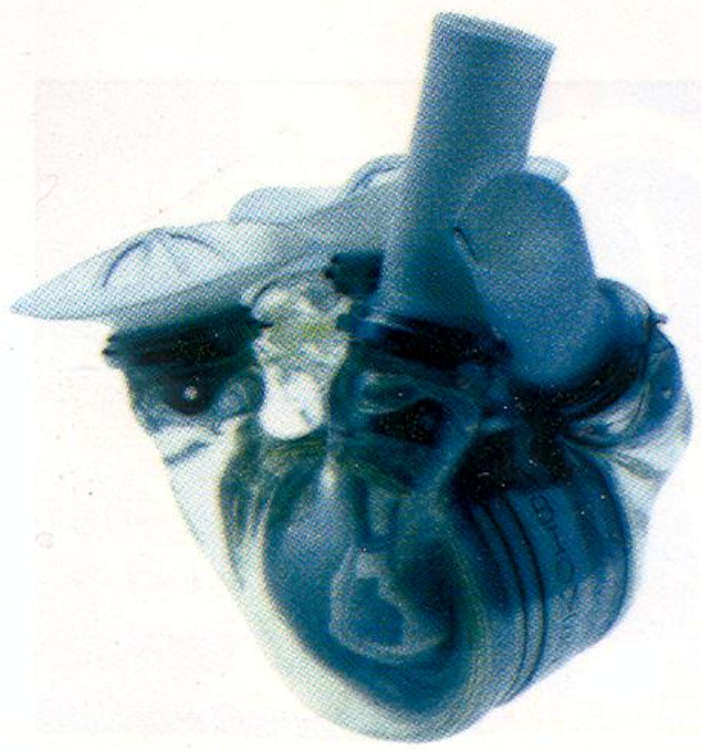
Pe scurt, trebuie să cumperi în primul rând placă de rețea, cele mai comune și ieftine fiind cele pe slot PCI bazate pe chip RealTek, preferabil să aibă și mufa BNC și UTP. Pentru o rețea BNC, care este cea mai comună și ieftină metodă de interconectare într-un LAN de mici dimensiuni, trebuie cablu coaxial BNC cu impedanța de 50 Ohm. Apoi, pentru fiecare membru al rețelei trebuie mufă T și două mufe normale. În plus, îți mai trebuie doi terminatori pentru toată rețeaua. De sertizarea cablului trebuie să vorbești la o firmă de calculatoare, după ce afli exact dinstanțele dintre calculatoare. Și pentru partea de software mai scrie-ne după ce ai tot hardware-ul, dar părea mea este că cel mai bine găsești pe cineva care se pricepe, eventual un prieten, și îl rogi frumos să te ajute.

Raphfael Coman
raphfael@lycos. co. uk

Am un modem Conexant SoftK56PCI. Pe placă scrie asta: model: Speedcom, RWS56PCI Chipset Conexant. Totul este OK în Win98, ME, dar în XP nu îmi merge. Am căutat pe net peste tot și nu am găsit driveri de XP pentru el. Poate știți unde găsesc. Apoi am un joystick Saitek Cyborg 2000 și o placă de sunet Avance Logic ALS 4000 și am băgat joystick-ul în gameport, dar nu îl găsește în control panel la Gaming options. Am intrat pe pagina de la Saitek și acolo spunea că nu îi trebuie driveri speciali. CH Flightstick din Windows au spus că sunt pentru el. Poate îmi dați ceva indicații.

Driveri de Windows XP pentru modemul tău nu vei găsi niciunde deoarece probabil nu există. Pentru joystick, dă "Add" din Control Panel / Gaming options și selectează CH Flightsick sau joystick normal cu câte butoane are. Dacă nu merge, atunci verifică dacă Gameport Joystick este instalat în System /Device manager/Sound, video and game controllers. Dacă nu, instalează-l. Dacă este instalat și nici așa nu merge, atunci probabil este defect joystickul sau game port-ul.

Transcend

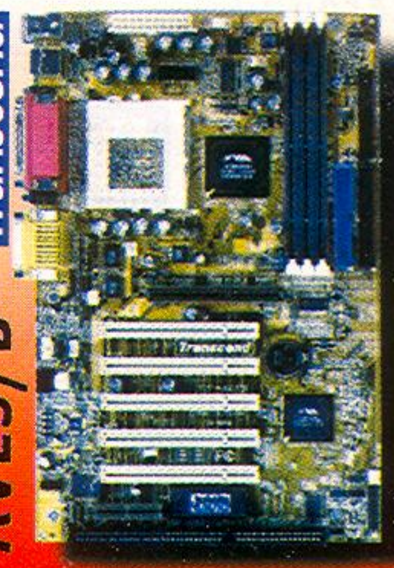


Pentru mulţi, o chestiune de suflet.

Pentru sistemul tău: o problemă vitală!

Transcend vă oferă soluţia completă: memorii şi plăci de bază, pentru oricare dintre platformele Intel sau AMD.

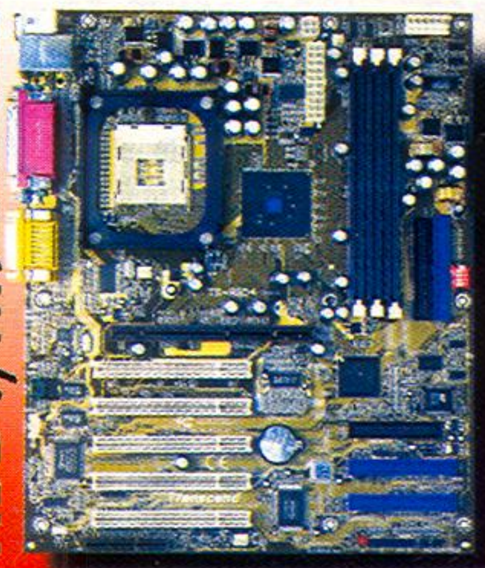
AVE3/B



Key Feature

VIA Apollo Pro 133T (694T+ 686B)
CPU: Intel Celeron FC-PGA 533A~1200+MHz(FSB 66/100MHz)
Intel Pentium III FC-PGA 500E~1200+ MHz (FSB 100/133 MHz)
VIA C3 500~866+ MHz(FSB 100/133MHz)
FSB: 66~150 MHz(66/100/133 MHz guaranteed)
Adjustable by BIOS
Memory: 3x168 pin DIMMs up to 1.5GB
Support PC100, PC133, VCM SDRAM
Expansion: 1 x AGP4x,5 x PCI (PCI v2.2 compliant),1 x AMR,1 x ISA
Support Ultra DMA 33/66/100
Built-in AC97 CODEC audio control
Support Transcend ezBIOS

ABD4/NR



Key Feature

Support Intel socket 478 Pentium 4 CPU
Intel 845 chipset
FSB 400 MHz, adjustable by BIOS
Support 3 DIMM, up to 3GB memory
AGPPro 4x Slot / 5xPCI/ 1xCNR Slot
Ultra DMA 33/66/100; AC 97 CODEC
Support Transcend ezBIOS
Intel 10/100 LAN
IDE RAID 0,1

AKT4/A

Key Feature

Support AMD Socket A CPU Duron & Athlon
VIA KT133A Chipset 8363A/686B
FSB 200/266 MHz
Support 3 DIMM, up to 1.5 GB memory
AGP 4x Slot /4xUSB/AC 97 CODEC
Ultra DMA 33/66/(100)
5xPCI/1xAMR/1xISA
Support Transcend ezBIOS

ASP3

Key Feature

Intel 815E/815EP Chipset; ATX form factor
CPU; Socket 370 PPGA/FC-PGA 300~1000+ MHz (Pentium III, Celeron, Cyrix)
FSB: 66/100/133MHz (66~150MHz overclock range, by 1MHz step)
Memory: 3 x DIMM up to 512MB (PC100/133)
Expansion: 6 x PCI, 1 x CNR, 1 x AGP 2X/4X
Ultra DMA 33/66/100; 4 x USB
Onboard AC97 CODEC; Support ezBIOS

ezBIOS

Anti-Virus BIOS Protection
Viruses cannot affect BioS
BIOS Updating Confidence
Always bootable fromFFD even if BIOS crashes
One-Click, On-Line BIOS Updating
Automatic Detection, Download and Update Execution
Linear Overclocking
Overclock by +/- 1.0 MHz to optimize your system

Memory

Transcend
Your Supplier, Your Partner, Your Friend.

ProVision
Create your own network vision

p-ta Alba Iulia, nr 8, bl i7, sc 3, et 2, ap 50-52, sector 3, Bucuresti, 70700 România, tel: (+4 01) 321.1568, fax: (+4 01) 323.6570, www.pro.ro, provision@pro.ro

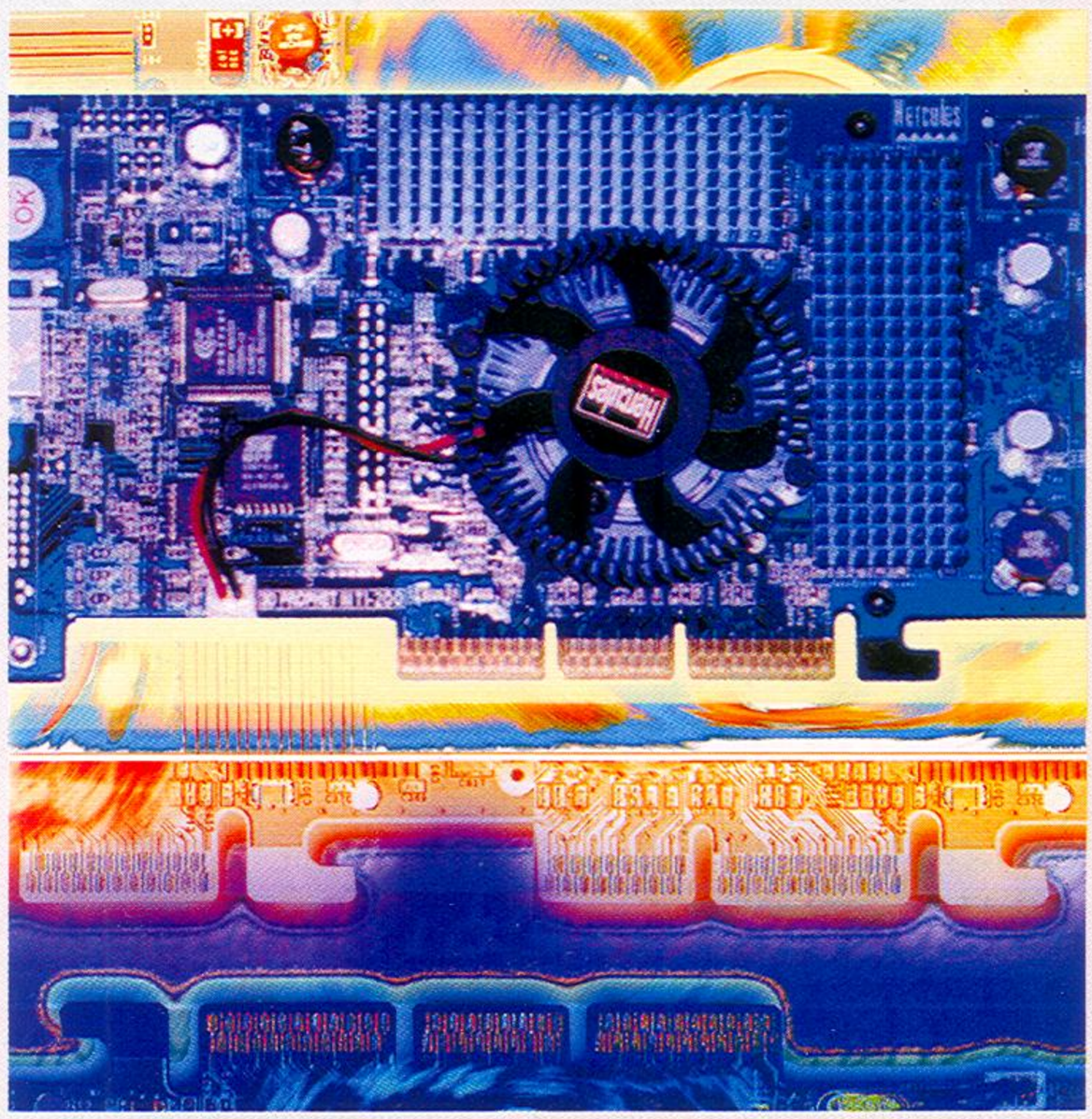
Titanium 500 vs Radeon 8500

ATi, firma care ne obişnuise cu soluţii grafice "de casă", vine acum să rupă gura târgului.

Înfruntarea titanilor accelerării 3D

Va fi NVIDIA pentru prima oară egalată în topul performanţei?

Lumea entertainment-ului a fost mai săracă odată cu dispariţia 3dfx-ului. Singurul producător care s-a axat exclusiv pe acceleratoare grafice pentru jocuri a capotat în faţă unui ATi care oferea soluţiile ideale pentru oricine nu era gamer şi a unei NVIDIA care a ştiut să convingă piaţa că soluţiile sale sunt "ceea ce se cere", chiar dacă nu a fost mereu aşa. Odată segmentul de piaţă lăsat liber, era evident că NVIDIA va încerca să îşi valorifice victoria şi să şi-l apropie, însă, mărimea pieţei şi faptul că acum competiţia nu mai era atât de acerbă a determinat şi alţi producători să îşi încerce norocul în acest domeniu. Matrox a ratat din nou oportunitatea aşa cum ne-a obişnuit cu orice placă de după G400 Max, Sis era încă în faza de reconstrucţie şi atunci locul a rămas liber pentru cei ce manifestaseră ceva tendinţe accelerate, fără a se implica însă prea serios în aşa ceva până atunci: ATi.



Numai primul stă în frunte

Cum poţi vinde un produs pe o piaţă pe care nu ocupi primul loc? Este cineva dispus să cumpere acceleratoare grafice ale unei firme care nu poate concura cu topul industriei? Iată deja întrebări la care ATi a trebuit să răspundă prin produsele sale şi prin strategia abordată. Realizarea nu a fost simplă, dar răspunsul a venit imediat: necesitatea de a fi numărul 1 pe piaţă prin producerea unui accelerator care să bată ceea ce se estima că va fi leader-ul pieţei: GeForce3. Astfel, ATi a conceput Radeon8500 şi Radeon7500, două soluţii care ar fi "înconjurat" chipset-ul NVIDIA transformându-l din conducătorul pieţii într-o variantă de clasament. Socoteala din laboratoarele ATi nu s-a potrivit însă perfect cu rezultatele pieţei şi în timp ce ATi trîmbiţa depăşirea NVIDIA cu o marjă liniştitoare chiar şi înaintea lansării pe piaţă a plăcilor, aceasta din urmă a realizat două mişcări, foarte bruşte împotriva competitorul ATi: repoziţionarea pe piaţă a gamei prin renunţarea la GeForce3 şi introducerea seriei Titanium cu GeForceTi500 (soluţia performantă), GeForce3 Ti200 (soluţia lite) şi Titanium (soluţii bazate pe chip-ul GeForce2) pe de o parte şi lansarea unui nou driver, care are darul de a creşte performanţele cu pînă la 25% pentru chipset-urile NVIDIA. Partea cu adevărat bună a acestei lansări nu sunt însă decât driverii, seria Ti neaducând aproape nimic în plus în mod real GeForce3-ului în afara unei frecvenţe mai ridicate pentru chipset (240 faţă de 200) şi un bonus de imagine pentru NVIDIA.

ATi caută soluţii

Văzându-se din nou depăşit, ATi a avut de lucrat la 2 capitole: performanţele brute şi driveri, capitole la care firma a fost întotdeauna deficitară. Dacă partea din urmă pare a fi totuşi rezolvată pe moment printr-o serie nouă de driveri (care au eliminat acuzele privind trişatul în benchmark-uri despre care aţi putut citi luna trecută), performanţele brute au rămas problema ATi. Testele de luna trecută relevau un fapt evident, ATi nu a reuşit cu Radeon7500 să ia faţa NVIDIA. Radeon7500 se află serios sub seria Titanium GeForce3, fiind chiar şi sub GeForce2 Ultra.

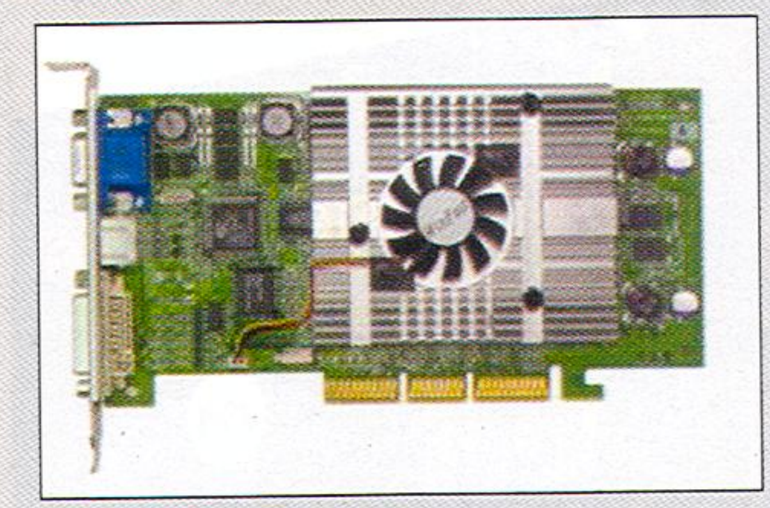
Punctul forte al seriei se dovedeşte însă Radeon 8500, acesta evoluând chiar lângă Titanium500, cu performanţe foarte bune. Este evident că NVIDIA nu a fost depăşită per ansamblu, însă, pentru prima oară după 3dfx există o firmă care poate contesta supremaţia NVIDIA în

GeForce 3 Titanium 500 & Titanium 200

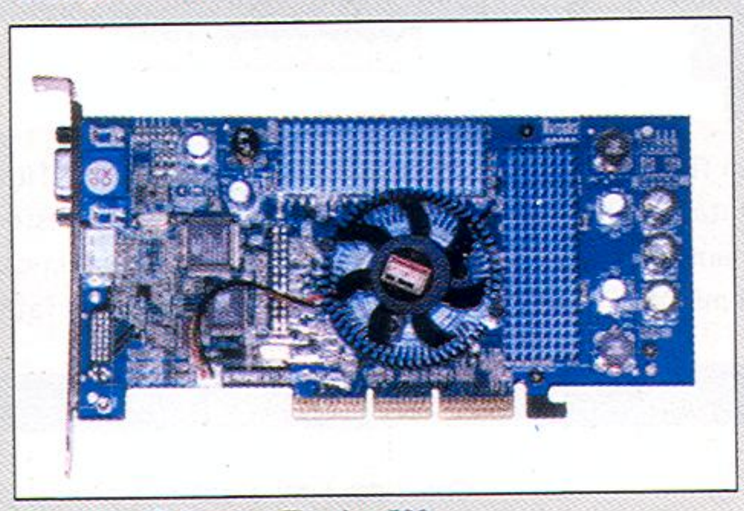
Plăcile folosite pentru a testa performanțele chipset-ului **Titanium500** (chipset construit în .15 microni) au fost soluțiile WinFast, produsă de Leadtek, și Prophet 3 de la Hercules. Chip-ul celor două plăci oferă o lățime de bandă a memoriei de 8 Gb/secundă și un fillrate de 3.84 miliarde sample-uri AA pe secundă. Plăcile sunt dotate cu 64Mb de memorie DDRAM tactată la 250Mhz, deci 500 Mhz per total. Plăcile dotate cu chipset **Titanium500** sunt capabile să realizeze 960 miliarde de operații pe secundă.

Spre deosebire de **Titanium500**, chipset-ul **Titanium200** este capabil să realizeze 700 miliarde de operații pe secundă, beneficiază de o lățime de bandă a memoriei de 6.4Gb/secundă. Fillrate-ul realizabil este de 2.8 miliarde sample-uri AA pe secundă.

Seria Titanium este în principal creată pe bază de modificări aduse chipset-ului GeForce3. Pe lângă cele de frecvență există și 2 modificări de structură, prin tehnologiile suportate. Prima dintre acestea este **"3D Textures"**, tehnologie ce permite adăugarea de materiale cu proprietăți tridimensionale obiectelor solide. Cea de a doua noutate inclusă în motorul nFiniteFX este **"Shadow Buffers"**. Aceasta permite realizarea de efecte de umbră în timp real. Este acum posibilă realizarea propriei umbriri de către personaje cu o îmbunătățire reală a marginilor umbrelor ceea ce creează efecte mult mai realiste. În plus, această facilitate permite evidențierea mai bună a planurilor în care mai multe personaje sau obiecte diferite se află.



Leadtek WinFast Titanium500



Hercules 3D Prophet Titanium500

Unul dintre atu-urile ATi a fost din nou pus la zid, seria Titanium oferind pentru TV-Out o rezoluție de 1024x768, cu care numai ATi se anunțase capabil să ruleze. NVIDIA este evident că și-a mărit la aproape 1 an ciclul de producere al produselor noi, golul de 6 luni dintre lansări fiind umplut cu versiuni îmbunătățite ale chipset-urilor deja existente sau o reașezare pe piață prin variații aduse acestora.

domeniul acceleratoarelor grafice, și asta având teste și fps-uri drept dovadă.

Politici de popularizare

3dfx a fost prima firmă care a produs acceleratoare 3D performante și a oferit chipset-urile sale diverșilor integratori pentru a crea plăci avându-le la bază. Politica a avut darul de a populariza instantaneu numele "voodoo" și "3dfx" și oricine punea aceste nume pe cutie (fie că se numea STB, Metabyte sau era doar o firmă anonimă) avea vânzări deosebite. NVIDIA a urmat rețeta 3dfx și a oferit la rândul său chipset-urile sale pentru integrare. Răspunsul 3dfx a venit prin renunțarea la această licențiere și producerea propriilor plăci pentru a-și crea un nume mult mai puternic pe piață, în timp ce NVIDIA continua să-și extindă gama și să ofere chipset-uri în stânga și în dreapta la prețuri din ce în ce mai mici. Această politică de a vinde fără a te sătura este blamată astăzi de toți marii producători de plăci video, Asus, Leadtek, Hercules sau MSI plângându-se că nu pot adăuga facilități sau nu pot îmbunătăți prea mult plăcile lor datorită prețurilor foarte mici la care sunt vândute plăci cu chipset-uri identice de către concurența "fără nume". În condițiile în care orice ai face nu poți oferi cu mult mai mult de 10%-15% ca performanță folosind un anume chipset este evident că marii producători trebuie să-și personalizeze produsul în limita a 10-20$ cu care pot crește prețul peste concurență.

Politica NVIDIA de a vinde chipset-uri în stânga și în dreapta este blamată astăzi de toți marii producători de plăci video

Cu puțin timp în urmă, înainte de lansarea lui Radeon8500, ATi a anunțat trecerea la politica licențierii, evident, pentru a putea vinde cât mai multe chipset-uri. Acest lucru, imposibil înainte din cauza lipsei chipset-urilor cu adevărat performante îi poate aduce acum firmei ATi segmentul de piață dar și capitalul financiar dorit. Ce ne întrebăm noi acum însă este ce licențiază ATi de fapt. În redacție am primit un Radeon 7500 al firmei PowerColor și un Radeon8500 produs de PowerMagic. Dacă prima este o firmă de nivel mediu ale cărei plăci am avut ocazia să le mai testăm, cea de a doua este pentru noi o totală necunoscută. Destul de probabil, PowerMagic nu este un producător de plăci care să creeze PCB-ul într-o fabrică proprie, să aibă o echipă de R&D care să lucreze pentru dezvoltare și așa mai departe. Este vorba doar despre un brand, un nume sub care sunt comercializate anumite produse. Pentru a reveni la subiectul abordat, din ambele cutii am

PC NUTS
EXTREME COMPUTING
overclocking
cât urea Mushkii tăi

Produse unice în România destinate over-clockingului, tweakingului, PC-ului împins la extrem în condiții de stabilitate maximă:

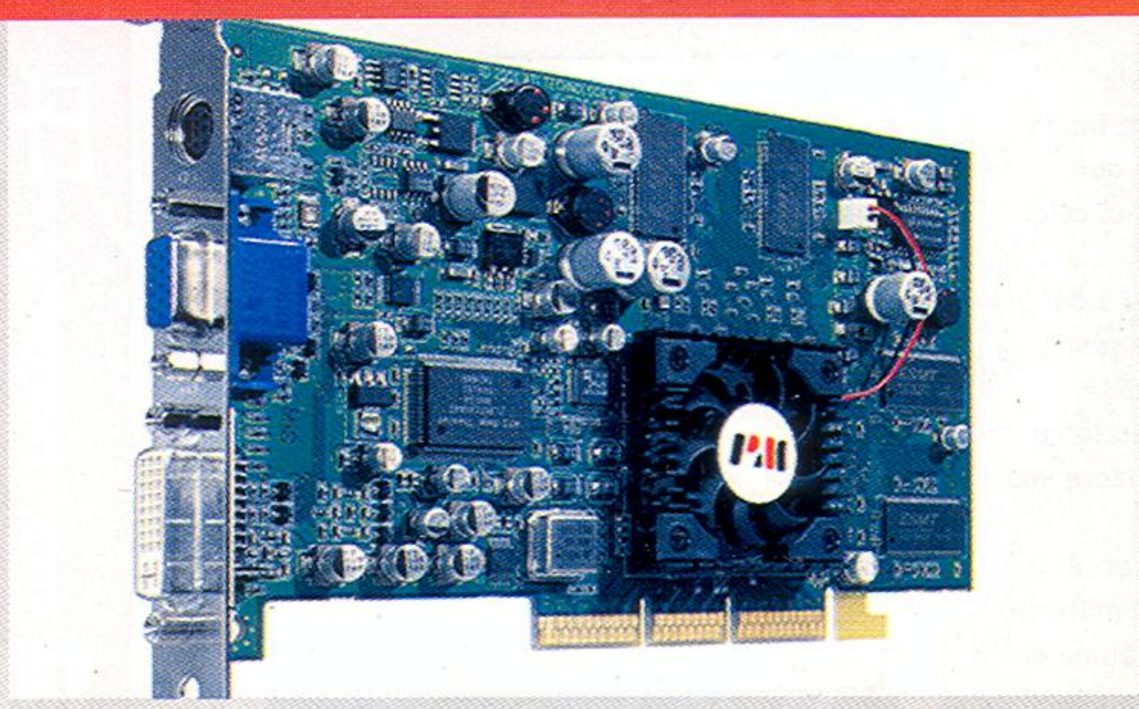
- Memorii Mushkin SDRAM & DDRAM CL 2-2-2
- Coolere TaiSol, Swiftech, OCZ Gladiator
- Ventilatoare Delta 60, 80,120mm
- Pastă termoconductoare Arctic Silver
- IDE ATA 100 rounded cables
- DigiDoc 5.0 - digital tweaking and monitoring
- Window kit & Neon Light Kit

Tape Computer

- Importator unic și distribuitor în România -
Splaiul Unirii nr 8, Bloc B4,
telefon: 01-330.57.83 / 330.90.22 / 330.23.92
E-mail: tape@tape.ro
Web: http://www.tape.ro

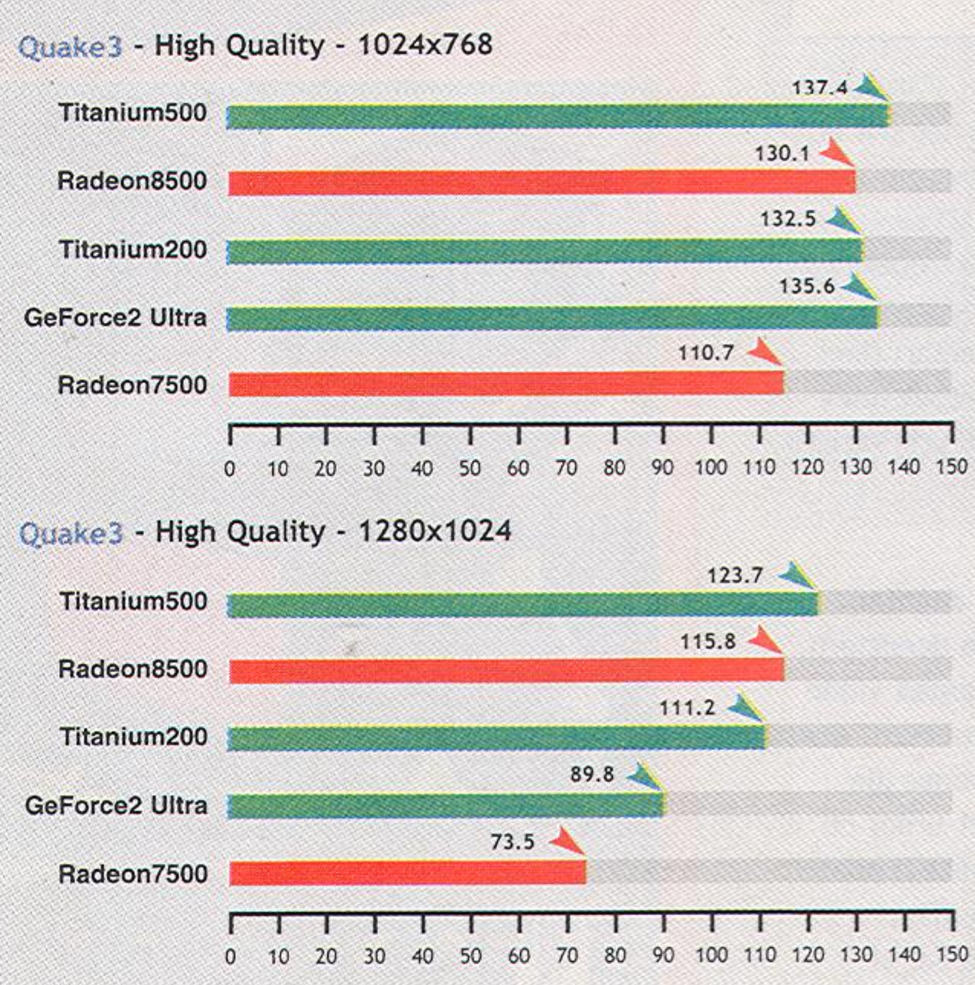
Radeon 8500

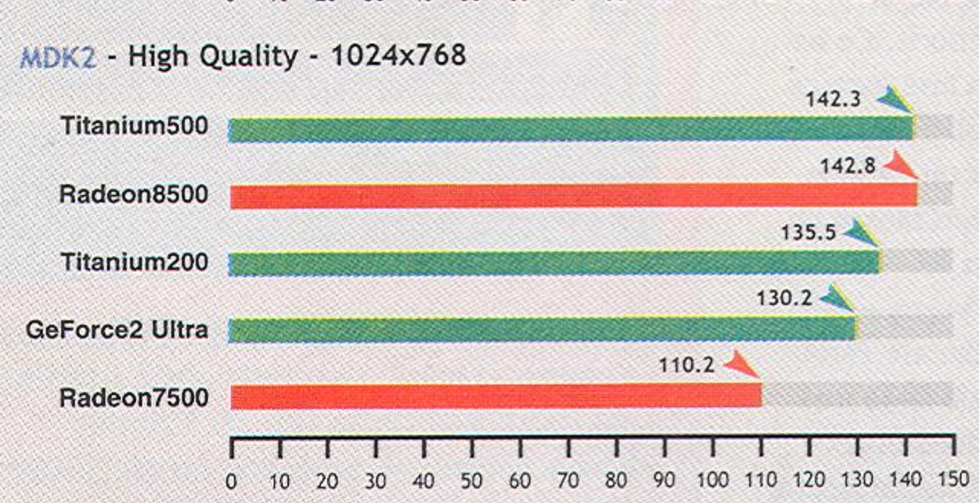
Radeon 8500 a sărit luna aceasta din cutia firmei PowerMagic. Marcată peste tot cu sigla ATi, placa folosește cel mai performant chipset al acestora: R200. La fel ca și Titanium 500, R200 folosește 4 pipeline-uri și două unități de texturare. Este prima dată când ATi poate spune că se ridică la caracteristicile NVIDIA, dar, ce este și mai interesant este că aceasta este prima situație când le și depășește. Astfel, R200 beneficiază de 6 texturări per trecere spre deosebire de numai 4 cu care lucrează Titanium500. În plus, frecvența chipset-ului ATi este de 275Mhz față de numai 240 ai celui de la NVIDIA. Să ne închipuim numai dacă NVIDIA nu ar fi adus Titanium500 pe piață, ce diferență am fi avut, GeForce3 având o frecvență de numai 200 Mhz. Aceste performanțe se traduc într-un număr de 1100 milioane de operații pe secundă, superior Titanium500. Frecvența memoriei este de asemenea mai bună în cazul Radeon8500, 275Mhz față de 250Mhz NVIDIA. Viteza ei este însă mai scăzută, de 3.6ns față de 3.5ns cu care plăcile ce folosesc chipset Titanium500 sunt dotate. Pe ansamblu, rezultatele par a dovedi aceste specificații tehnice, însă în nici un caz pe deplin, cu excepția poate a lui 3DMark2001.

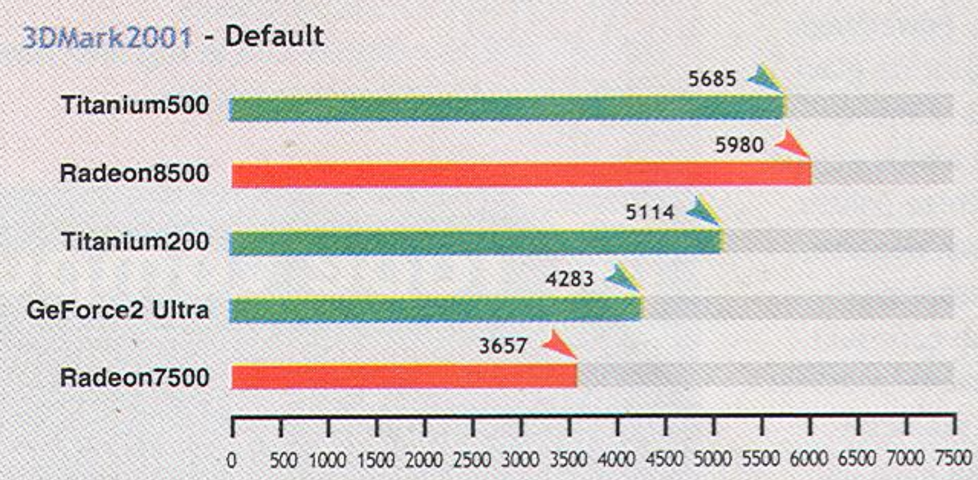


Privite prin prisma rezultatelor de ansamblu, specificațiile chip-ului R200 arată că acesta este în esență mai slab decât Titanium500, la frecvențe egale acesta fiind probabil depășit de concurentul NVIDIA. Problema se pune însă legată de setările actuale și de rezultatele care pun Radeon8500 (utilizatorul lui R200) cap la cap cu NVIDIA.

Cap la cap







Chiar dacă nu a obținut primul peste tot, ATi se poate spune că a obținut o importantă victorie. Chiar dacă nu a câștigat războiul, ATi este prima firmă care după 3dfx pune la îndoială supremația NVIDIA în domeniul acceleratoarelor grafice. Unele lucruri, mai puțin evidente însă dar care și-au pus amprenta asupra rezultatelor, trebuie spuse. Pentru a putea păstra un sistem echitabil de comparație și testare, sistemul de test folosit a fost bazat pe un Coppermine la 1000Mhz. Chiar dacă este un procesor încă foarte performant, acesta are darul de a ține în loc într-o anumită limită plăci video care s-ar fi putut manifesta superior din punct de vedere al performanțelor dacă ar fi primit suportul cuvenit. Și aici ne referim de exemplu la un Athlon 1800+ sau un Pentium 4 la 2Ghz, procesoare care ar fi schimbat destul performanțele plăcilor analizate, și nu într-o proporție egală. Al doilea punct fierbinte îl constituie programele folosite pentru test. În timp ce acum 6 luni Quake 3 reprezenta un benchmark credibil, acum el nu mai este în formă, nefiind optimizat pentru DirectX8.1 și neavând nici gradul de detalii suficient pentru a mai putea analiza în comparație plăci cu ajutorul său. De altfel nici o rezoluție de 1024x768 și detalii maxime nu mai oferă comparații credibile în Quake3.

Schimbarea sistemului de testare începând cu anul viitor (și implicit luna viitoare), trecerea la unul dintre procesoarele menționate anterior, la memorie DDRAM, utilizarea celor mai recenți driveri NVIDIA și adăugarea de noi teste pentru evaluarea performanțelor vor schimba în mod sigur diferențele dintre plăci.

scos la iveală plăci absolut identice. Plăci pe care era imprimat mare și clar numele ATi, cu design identic, formă identică, condensatori aproape identici, singurul lucru diferit fiind sticker-ul de pe cooler. Cum în mod evident producătorul celor două plăci nu putea diferi prea mult iar de producătorul "Power" (inclus în numele ambelor firme) încă nu am auzit, ne rămâne să credem că producătorul acestora este chiar ATi. Acest lucru ar însemna însă că ATi nu își oferă doar chipset-urile, ci oferă diverselor firme o "soluție" cu totul, scutindu-le pe acestea de orice alt tip de investiție cu excepția unei cutii de carton și a unui măreț manual de 2 pagini. Este evident că pentru producătorii mici oferta ATi este ideală și depășește un simplu chipset pe care l-ar lua de la NVIDIA. Acest lucru grăbește de asemenea viteza de intrare a produsului pe piață și nu mai creează diferențe calitative între producători. Evident, nici nu le mai permite acestora îmbunătățirea soluției, deoarece achiziția separată a chipset-ului când alți producători lansează imediat placa pe piață nu va mai fi viabilă economic sau financiar. Rezultatul în ultimă instanță pentru ATi va fi unul bun, placa intrând pe canale de distribuție restrânse în prealabil.

ATi a făcut un pas deosebit pe piața plăcilor video. Având soluții cu adevărat competitive și prin Radeon 8500 o placă de top, ATi își asigură o nouă zonă a pieței și noi cumpărători care acum au o încredere sporită în firmă. NVIDIA este de acum în corzi, dar nu dă semne că va fi învinsă prea curând.

Sony, eşti de–al casei!

Creează în jurul tău o altă lume

Atunci când pleci de acasă, Walkman-ul Sony te urmează, indiferent de cât de lungi sunt drumurile tale. E de ajuns să-ţi pui căştile la urechi pentru ca strada să devină, dintr-o dată, o altă lume. Lumea pe care o porţi cu tine zi de zi.

www.sony.ro

go create

SONY

Preţurile monitoarelor LCD au ajuns deja lângă pragul "acceptabil"

Viitorul monitoarelor este plat

Calitatea, comparată cu cea a monitoarelor CRT, nu reuşeşte să se impună

La ora actuală, când vine vorba de monitoare, tendinţa se manifestă către ecrane plate şi cât mai mari. Privind aceste aspecte,înclin să cred că zilele Shadow Maks-ului (tubul cinescopic clasic, cu mască găurită) sunt numărate. Destul de mulţi fabricanţi de tuburi cinescopice au renunţat la a mai produce tuburi proprii, dotându-şi monitoarele şi televizoarele cu tuburi ale altor producători, econimisind astfel mulţi bani care altfel s-ar fi dus pe cercetare şi dotarea fabricilor cu tehnologie.

De la această idee am plecat când am hotărât să facem un test de monitoare, şi nu orice monitoare, ci monitoare LCD TFT. Poate vă întrebaţi ce caută un test de monitoare LCD într-o revistă axată pe partea de gaming a hardware-ului din moment ce aceste monitoare sunt destinate lucrului la birou. Răspunsul este dat de evoluţia foarte rapidă a acestui domeniu iar, mai devreme sau mai târziu, aceste monitoare vor ajunge să aibă preţuri destul de scăzute astfel încât toată lumea îşi va putea permite unul, iar imaginea unui astfel de monitor se va îmbunătăţi îndeajuns de mult încât să poată fii comparată cu cea a unui monitor clasic CRT.

O altă problemă care se poate ridica, este de ce nu monitoare CRT cu tub plat? Evoluţia acestui tip de monitoare a cam stagnat în ultimul an deoarece s-a ajuns la limita acestei tehnologii. Astfel, de la ultimul nostru test de monitoare, puţine lucruri s-au schimbat şi au apărut foarte puţine modele noi care nu prea aduc nimic revoluţionar. Majoritatea sunt la fel cu modelele mai vechi, exceptând poate mici schimbări dar şi acestea în locurile neesenţiale. Nu se poate pune la îndoială că modele de monitoare CRT cu tub plat sunt, din punct de vedere al imaginii, mult superioare modelelor LCD actuale însă piaţa LCD este, în mod clar, mult mai dinamică.

Avantajele oferite de LCD-uri sunt numeroase, mai ales pentru cei care folosesc programe office sau profesioniştii în CAD şi alte aplicaţii de modelare 3D. Spaţiul ocupat este foarte scăzut, consumul de asemenea scăzut (deşi un avantaj, nu ştiu cine este cu adevărat interesat de consumul unui monitor), ecranul mare, luminozitatea ridicată şi faptul că nu emit radiaţii. Toate acestea fac din monitoarele TFT LCD o alegere foarte bună pentru munca la birou, iar, în plus, adevărata lovitură este dată de lipsa completă a erorilor de convergenţă şi geometrie, un avantaj clar dacă pentru cei ce folosesc programe de procesare imagini şi web design.

Ţinând cont de faptul că preţurile la LCD-uri a început să scadă vertiginos, am ţinut să explicăm atât tehnologiile implicate în producerea unui astfel de monitor cât şi să aruncăm o privire modelelor actuale prezente pe piaţa din România.

Un LCD, doi LCD, trei LCD.

LCD este prescurtarea de la Liquid Crystal Display, în traducere liberă "Afişaj cu Cristale Lichide". Este vorba despre o matrice de cristale lichide, fiecare reprezentând un pixel pe ecran în spatele căruia se aplică o sursă uniformă de lumină albă. În mod normal toată această lumină străbate cristalul lichid din faţa sursei de lumină şi apare astfel un pixel alb. Pentru a produce un pixel colorat se apelează (în cazul LCD-urilor clasice), la un procedeu simplu. Fiecărei componente de bază (RGB), i se va aplica un semnal de o anumită intensitate, în funcţie de culoarea dorită, astfel cristalul devenind mai puţin transparent faţă de culoarea roşu, verde şi respectiv albastru. Pentru obţinerea culorii negre, se va aplica semnal de intensitate maximă pentru toate cele trei componente. Bineînţeles, dată fiind natura cristalului, nu se obţine o blocare completă a luminii, deci valoarea, sau mai bine zis culoarea, nu este chiar negru pur, ci mai mult o opacitate mare. În funcţie de nivelul de negru în raport cu restul imaginii se va obţine contrastul. Evident, cu cât valoarea de negru este mai mare, cu atât contrastul este mai bun. Din păcate, tehnologia actuală nu permite ca monitoarele LCD să aibă un contrast foarte bun, cel puţin în comparaţie cu monitoarele clasice CRT. La monitoare bazate pe cristale lichide, contrastul variază între 200:1 şi 400:1, pe când la monitoarele cu tub cinescopic această valoare începe de la 350:1 şi ajunge chiar la valori de 700:1. Un contrast bun la monitoarele LCD este cel de 300:1, sub minimul unui ecran CRT. Dar să nu credeţi că tipul de ecran care face subiectul acestui articol are numai părţi mai puţin bune, nu, are şi părţi foarte bune, cum ar fi luminozitatea mare. O luminozitate de 250 cd/mp este standard, pe când la majoritatea monitoarelor această valoare se învârte pe undeva în jurul valorii de 150 cd/mp.

MC&CD MEDIA

Multiplicare industrială
de CD-uri şi CD ROM-uri
• Realizări CD-uri personalizate
şi cărţi de vizită pe CD
• Multiplicare DVD, casete video, casete audio
• Imprimare OFFSET imagine similară unei fotografii
• Producţie filme offset
• Design

MC&CD MEDIA s.r.l., Bucureşti, Bd. Corneliu Coposu 5/67, Tel./Fax: 320 02 92
Splaiul Independenţei 202A, Tel: 093-170 509; 095-057 374; 091-217 633

www.ergona-mccd.ro

Detalii

Produs	SLCD015L	L510B	LM-500	Studioworks 560LS	PV505
Preț	415$	400$	354.9$	453.6$	395$
Producător	Scott	Daewoo	AOC	LG	CTX
Distribuitor	Asbis	ProCA	UltraPro	UltraPro	ICG
Telefon	01-322.75.36	01-323.82.33	01-211.70.90	01-211.70.90	01-224.03.33
Web	www.asbis.ro	www.proca.ro	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	www.icg.com.ro
Caracteristici					
Tip ecran	TFT LCD	TFT LCD	TFT LCD	TFT LCD	TFT LCD
Dimenisuni (mm)	360x155x340	390x396x205	398x397x190	405.2x361.6x182.4	378x418x173.5
Greutate (kg)	4.6	4.6	4.5	5.2	6
Diagonală	15"	15"	15"	15.1"	15.1"
Rezoluție maximă / refresh	1024x768x75	1024x768x75	1024x768x75	1024x768x75	1024x768x75
Rezoluție nativă / refresh	1024x768x75	1024x768x75	1024x768x75	1024x768x75	1024x768x75
Dot pitch	0.297x0.297	0.297x0.297	0.3x0.3	0.3x0.3	0.3x0.3
Contrast	300:1	400:1	250:1	300:1	200:1
Luminozitate	200cd/m^2	250cd/m^2	200cd/m^2	250cd/m^2	140cd/m^2
Unghi de vizibilitate orizontală	70	60	100	120	60
verticală	60	40	80	90	45
Dotări					
OSD	mediu	minim	minim	minim	bun
USB	nu	nu	nu	nu	nu
TCO	99	99	99	99	99
DVI / Analog	nu / da	nu / da	nu / da	nu / da	nu / da
Video-in / TV	nu / nu	nu / nu	nu / nu	nu / nu	nu / nu
Antiglare coating	da	da	da	da	da
Pivotare (portret / landscape)	nu	nu	nu	nu	da
Wall mounting	nu	nu	nu	nu	-
Boxe	nu	nu	nu	nu	nu
Dotări suplimentare	-	-	-	-	-

Note

Alt monitor care la prima vedere pare mediu, dar care se dovedește a avea o calitate a imaginii slabă, poate cea mai slabă din test. Culorile foarte palide și problemele la reinițierea Windows-ului au făcut ca acest monitor să primească o notă relativ mică.
Dar nu vreau să generalizez, poate că doar exemplarul testat de noi a avut aceste probleme. Altă parte proastă este OSD-ul relativ greu de utilizat.

L510B este un monitor mediu din toate punctele de vedere, chiar plictisitor de mediu aș putea spune, dat fiind că nu are nimic deosebit, dar nici nu are părți foarte slabe. OSD-ul este destul de greu de utilizat deoarece funcția de ieșire din meniul sau submeniul curent fac de fapt ieșirea din OSD. Deși nu excelează la nici un capitol, modelul Daewoo este o opțiune bună pentru un birou fără pretenții.

Latența foarte mare a imaginii face ca scroll-ul să fie aprope imposibil, dând dureri de cap chiar și celor dintre noi obișnuiți cu refresh-urile de 60Hz. Devine astfel greu de suportat navigarea pe Internet, lucrul cu programe office, ca să nu mai vorbim de jocuri, care sunt un adevărat coșmar. Păcat, ar fi fost un monitor decent dacă ar fi avut o latență mai scăzută, culorile fiind vii și imaginea statică arătând destul de bine.

Cu o imagine destul de bună, culori vii dar poate prea stridente, ecranul nu a avut pixeli morți, nota la imagine fiind bună. Designul sobru, dar și modern, este plăcut, dar poziționarea incomodă a butoanelor pentru controlul OSD-lui duce la scăderea notei. Trebuie să spun că OSD-ul este foarte simplu, atât din punct de vedere al concepției, cât și ca utilizare. Dotarea este standard, fără opțiuni suplimentare.

Având un design foarte atractiv, monitorul CTX PV505 a avut de asemenea o imagine și dotări pe măsură. Imaginea, este foarte clară, având culorile foarte vii, latența relativ scăzută, și toate acestea au impresionat plăcut. Nici funcția de pivotare nu a trecut neobservată, aceasta având un rol bun pentru cei ce lucrează în DTP. Singurul neajuns este că funcția de Auto-adjust din OSD mai mult strică imaginea în loc să o repare.

Calitatea imaginii	■■□□□	■■■□□	■■□□□	■■■■□	■■■□□
Ergonomie	■■□□□	■■■□□	■■■□□	■■■□□	■■■□□
Dotare	■■□□□	■■□□□	■■□□□	■■□□□	■■■■□
Design	■■■■□	■■□□□	■■□□□	■■■■□	■■□□□

150S	Prophetview 720	GC150ATA	TL550	T540
436$	419$	340/389$	393$	512$
Philips	Hercules	Liteon	Relisys	IBM
Blue Ridge	Best Computers	Alliance / Tornado	Flamingo Computers	Asbis
01-210.68.28	01-314.76.98	01-410.79.10/312.75.07	01-222.50.41	01-322.75.36
www.blueridge.ro	www.bestcomputers.ro	www.alliance.ro/www.tornado.ro	www.flamingo.ro	www.asbis.ro
TFT LCD	TFT LCD	TFT LCD	TFT LCD	TFT LCD
387x375x182	378x285x20 (fără picior)	370/385x400x180	35x363x165	401x371x202
5	3.5	4,1	4.7	5.1
15"	15"	15"	15"	15"
1024x768x75	1204x768x75	1024x768x75	1024x768x75	1024x768x75
1024x768x75	1204x768x75	1024x768x75	1024x768x75	1024x768x75
0.297x0.297	0.29x0.29	0.297x0.297	0.297x0.297	0.297x0.297
250:1	300:1	350:1	300:1	350:1
200cd/m²	230cd/m²	200cd/m²	250cd/m²	250cd/m²
150	130	100	120	120
125	130	85 (minim)	100	110
foarte bun	minim	mediu	mediu	mediu
nu	nu	nu	nu	nu
99	99	99	99	99
nu / da	nu / da	nu / da	nu / da	nu / da
nu / nu	nu / nu	nu / nu	nu / nu	nu / nu
da	da	da	da	da
nu	nu	nu	nu	nu
nu	nu	nu	nu	nu
nu	nu	da	nu	nu
-	-	-	-	-

Note

Cu un design clasic Philips, o imagine de excepţie şi un OSD foarte funcţional şi uşor de navigat, 150S este, după părerea noastră, cel mai bun monitor LCD cu diagonala de 15" din acest test. Modelul Philips oferă posibilitatea de a roti ecranul pe axa verticală, iar mişcarea pe axa orizontală putându-se realiza la un unghi foarte mare. Într-adevar, Philips face produse de excepţie, 150S îşi merită cu prisosinţă locul I ocupat în clasamentul final al modelelor de 15".

Prophetview 720 impresionează atât prin design, cât şi prin dimensiuni (foarte mici), fiind astfel poate cel mai atrăgător monitor din test din acest punct de vedere. Dar pe cât de reuşit este designul frontal, din spate acest monitor arată foarte neprofesional. Deşi imaginea arată bine, latenţa este destul de mare. Fiind un monitor bine balansat totuţi ca preţ / calitate / aspect îi acordăm un calificativ destul de bun.

Un monitor de nivel mediu, dar cu un design foarte reuşit. Tratamentul anti-strălucire este destul de bun, dar nu perfect. Boxele încorporate au o calitate surprinzător de bună. Imaginea, medie, nu excelează, iar OSD-ul este unul destul de comod şi util. Dotarea îi aduce destule puncte modelului Liteon care, în final, reuşeşte o clasare destul de onorabilă, caracteristicile fiind cele care îi joacă feste.

Alt monitor care se înscrie în clasa medie este Relisys TL550. Nici acestui model nu avem ce să îi reproşăm. De asemenea, nu avem nimic de lăudat la acest monitor. Singura observaţie pe care o facem este că imaginea pe produsul Relisys este comparabilă cu cea a unui monitor CRT, deoarece nu are nici luminozitatea exagerată, nici culorile fosforescente întâlnite de obicei la un LCD. Nota finală este una bună.

Deşi nu este cunoscut ca mare producător de monitoare, gigantul IBM reuşeşte totuşi să vină pe piaţă cu un model foarte reuşit. Cu o calitate a imaginii foarte bună, ce se apropie de cea a monitoarelor CRT. Nici designul clasic, nici OSD-ul relativ simplist dar totuşi complet nu reuşesc să ne şteargă impresia plăcută lăsată de acest monitor care, alături de concurentul de la Philips, merită toate laudele. În concluzie, obţine un binemeritat loc II.

PLUSURI ŞI MINUSURI

Să facem o scurtă recapitulare a avantajelor şi dezavantajelor monitoarelor LCD TFT în compataţie cu clasicele CRT.

PLUSURI

- fără radiaţii
- funcţionează cu semnal digital
- geometrie perfectă
- convergenţă perfectă
- ecran plat
- luminozitate bună
- spaţiu ocupat redus

MINUSURI

- rezoluţie nativă
- unghi de vizibilitate relativ mic
- contrast scăzut
- posibilitatea de existenţă a pixelilor morţi
- latenţă ridicată

Detalii	SLCD17D	170B	TL750	LM-700	GL-821A
Preț	794$	974$	661$	540.8$	385.9$
Producător	Scott	Philips	Relisys	AOC	Scanport
Distribuitor	Asbis	Blue Ridge	Flamingo Computers	UltraPro	ICG
Telefon	01-322.75.36	01-210.68.28	01-222.50.41	01-211.70.90	01-224.03.33
Web	www.asbis.ro	www.blueridge. ro	www.flamingo.ro	www.ultrapro.ro	www.icg.com.ro
Caracteristici					
Tip ecran	TFT LCD	TFT LCD	TFT LCD	TFT LCD	TFT LCD
Dimenisuni (mm)	450x468. 4x220	446x471x181	445x440x190	422x468x250	426x427x196
greutate (kg)	7.6	8	8.7	8.05	10
Diagonală	17" (43 cm)	17" (43.2 cm)	17"	17" (43.2 cm)	17"
Rezoluție maximă / refresh	1280x1024x75	1280x1024x75	1280x1024x75	1280x1024x75	1280x1024x75
Rezoluție nativă / refresh	1280x1024x75	1280x1024x75	1280x1024x75	1280x1024x75	1280x1024x75
Dot pitch	0.264x0.264	0.264x0.264	0.264x0.264	0.264x0.264	0.264x0.264
Contrast	400:1	400:1	400:1	250:1	300:1
Luminozitate	250cd/m²	250cd/m²	250cd/m²	250cd/m²	250cd/m²
Unghi de vizibilitate orizontală	160	160	160	120	120
verticală	125	135	160	100	100
Dotări					
OSD	bun	bun	mediu	mediu	bun
USB	da	da (opțional)	nu	nu	nu (opțional)
TCO	99	99	99	99	99
DVI / Analog	nu / da	da / da	nu / da	nu / da	nu / da
Video-in / TV	nu	nu / nu	nu	nu / nu	nu / nu
Antiglare coating	nu	da	da	da	da
Pivotare (portret / landscape)	nu	nu	nu	nu	nu
Wall mounting	nu	nu	nu	nu	nu
Boxe	da	nu	nu	nu	da
Dotări suplimentare	-	USB BAY	-	-	-
Note					
	La clasa monitoarelor de 17", modelul care ne-a impresionat cel mai mult a fost Scott SLCD017D. Imaginea foarte bună, fără pixeli morți, având culorile vii, fără a fi, totuși, exagerat de aprinse și latența destul de redusă a fost principalul factor decisiv. Dotările bune și balansarea foarte reușită în cadrul realizării a contribuit la nota obținută. Astfel, Scott SLCD17D este câștigătorul la această categorie.	Ca și fratele său mai mic, Philips 170B a avut o imagine foarte bună, culori vii, contrast excelent și un OSD pe măsură. Din păcate, ecranul a avut doi pixeli morți foarte vizibili, ceea ce a adăugat puțin, dar îndeajuns pentru a scădea nota. Dotarea este și ea una foarte bună, monitorul beneficiind de DVI și control USB. Per total, este un monitor foarte bun, din păcate având acei pixeli morți care nu au ajutat decât la scăderea notei.	Oferta Relisys în materie de monitoare LCD cu diagonala de 17" constă în TL750, cel puțin în testul nostru. Acest monitor, deși nu este unul foarte bun, a avut o imagine plăcută, din păcate stricată de prezența unui pixel mort în centrul ecranului și de latența relativ mare. Nici OSD-ul, destul de simplist și nu tocmai ușor de utilizat, nu ajută la creșterea notei și nici dotarea, astfel monitorul TL750 obținând un calificativ mediu.	Acest monitor se înscrie în categoria monitoarelor LCD de 17" de calitate medie. Din fericire, ecranul nu are pixeli morți, cum s-a întâmplat la alte modele, culorile sunt vii, plăcute, nu foarte stridente. Dotarea este una standard, OSD-ul fiind cel clasic AOC, dar navigarea nu se face prin clasica rotiță, ci prin butoane situate nu tocmai comod, pe partea de sus. La nota finală nu tocmai bună, a contribuit pozitiv calitatea imaginii.	Deși nu am știut de la început cărui producător îi aparține acest model, deoarece nici pe cutie nici pe monitor nu este specificat, am fost plăcut impresionați de calitățile sale. În afară de dotare (și mă refer aici în special la boxe), OSD-ul este ușor de navigat și imaginea plăcută, deși nu foarte bună. Culorile foarte aprinse dau o impresie de fals și obosesc ochiul după utilizare îndelungată.

Calitatea imaginii	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
Ergonomie	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
Dotare	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
Design	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■

nexial computers

Un prieten pentru viitorul tau!

Galati, Str. Brailei, nr.26
Tel/Fax: 036 319120
Tulcea, Str. Babadag, nr.10
Tel/Fax: 040 515457

CUM AM TESTAT

Am luat fiecare monitor în parte, am evaluat mai întâi dotarea și tot ce nu ține de imagine. Fiecare monitor a fost instalat apoi pe un calculator având configurația următoare:

Intel Pentium III Coppermine 600MHz	Procesor de nivel mediu, fără implicare reală în test.
IWill BD133	Chipset i815, de asemenea fără implicare asupra testului
LeadTek Winfast GeForce2 MX	Utilizarea Digital Vibrace Control din driver-ele NVIDIA
Creative SB Live Value	Util pentru testarea boxelor prezente la unele monitoare

GeForce2 MX poate părea că nu este cea mai potrivită placă pentru testarea de monitoare, deoarece nu are cea mai bună calitate a imaginii. Nu am utilizat însă un Matrox G550 deoarece funcția de Digital Vibrace Control din driver-ele NVIDIA pentru GeForce2 MX ne-a ajutat foarte mult la determinarea contrastului și a calității imaginii în general. Pentru a observa calitatea imaginii am folosit programul Nokia Monitor Test.

Pentru a testa însă și performanțele "real life" ale monitoarelor am utilizat pe lângă acest program de la Nokia și
-o serie de jocuri (Ballistics, Quake3, Fifa 2002)
-am navigat pe Internet (punând la zid numeroase monitoare din cauza scroll-ului rapid care le prindea în off-side)
-programe pentru office (EasyWord, Microsoft Excel)
-programe de DTP (QuarkXpress 4.0)
-programe de grafică, deschizând cu el diferite imagini foarte colorate sau foarte contrastante (Photoimpact)

CONSTRUCȚIA - Latența, pixelii morți, unghiul de vizibilitate

O problemă majoră a display-urilor LCD este latența foarte mare pe care acestea o au. În mare parte această problemă se datorează timpului mare de răspuns pe care îl au cristalele lichide. La acest timp, și așa destul de mare, se mai adaugă timpul de activare a sursei de semnal pentru schimbarea culorii, respectiv tranzistorii situați în spatele fiecărui pixel de pe ecran. Pentru fiecare culoare de bază există câte un tranzistor care transmite semnalul necesar. De aici, și numele TFT (Thin Film Transistor). Tranzistorii unui pixel sunt activați și ei printr-un semnal electric, în consecință la timpul de răspuns al cristalului mai adăugându-se timpii de răspuns ai tranzistorilor. Latența rezultată este destul de mare, de ordinul zecilor de milisecunde, în general până în 60 ms, chiar dacă timpul de răspuns al tranzistorilor este foarte scăzut. La CRT, acești timpi sunt foarte mici, practic insesizabili.

Datorită construcției cu tranzistori pentru fiecare pixel, se ajunge la situația ca în procesul de fabricație unii din acești tranzistori să se "ardă" sau să nu funcționeze cum trebuie, iar pixelii în spatele cărora se află acești tranzistori se numesc **pixeli morți**. Astfel, unii din pixelii ai căror tranzistori nu funcționează apar ca puncte negre pe ecran (dacă toți cei trei tranzistori ai respectivului pixel sunt defecți) sau ca puncte care au mereu aceeași culoare sau fac notă discordantă cu restul imaginii (acei pixeli la care nu funcționează unul sau respectiv doi din tranzistori).

Deci dacă se întâmplă ca atunci când achiziționați un monitor LCD și observați pe ecran pixeli care nu se aprind sau care au numai o singură culoare, nu vă impacientați, asta este, majoritatea firmelor nu schimbă monitorul în cazul acestor probleme.

Alt parametru al monitoarelor LCD este **unghiul de vizibilitate**. Imaginea unui astfel de monitor, privită dintr-o parte, pierde din contrast, claritate, nici măcar culorile nu mai arată cum trebuie. Acest fapt se datorează proprietăților cristalului lichid (și nu numai cel lichid) de a reflecta lumina diferit în funcție de unghi, acționând aici ca o prismă din fizica optică. Un unghi bun pentru un LCD este considerat a fi 140-160 de grade orizontal și 100-120 grade vertical.

IMAGINEA - Rezoluția și refresh-ul

Construcția pe bază de matrice de pixeli are și ea avantajele ei, dintre care cele mai importante sunt geometria și convergența perfecte ale imaginii. Imaginea nu are cum să fie diformă din cauză că fiecare pixel are o poziție fixă, iar fără tub de electroni nu are cum să apară eroarea de convergență.

Poate cea mai mare problemă a ecranelor bazate pe cristale lichide este cea a rezoluției imaginii. Din cauza conceptului ce stă la baza producerii acestor ecrane, la tehnologia actuală, nu pot fi atinse rezoluții foarte mari pe suprafețe vizibile medii (17-18"). Cum spuneam, fiecărui cristal lichid îi corespunde un pixel, sau mai bine spus fiecărui pixel îi corespunde un cristal și trei tranzistori. Toate bune și frumoase, dar asta înseamnă că este o matrice de cristale lichide, care au o mărime fixă și din această cauză nu vom avea niciodată două rezoluții care să aibă aceeași claritate a imaginii. Astfel, monitoarele LCD au o rezoluție nativă, adică acea rezoluție la care fiecărui cristal lichid îi corespunde un pixel (și vice-versa). O rezoluție superioară celei native nu poate fi niciodată atinsă deoarece ar însemna că fiecărui pixel îi va corespunde o anumită parte dintr-un cristal lichid, ceea ce este fizic imposibil.

Nici cu rezoluțiile inferioare celei native nu stau prea bine aceste monitoare. Să presupunem că avem un monitor LCD de 15" cu rezoluția nativă de 1024x768 (standard pentru acest timp de monitor), în consecință numărul de pixeli fizici, reprezentați printr-un cristal lichid este de 1024x768. Ce facem cu rezoluția de 800x600, cum va fi ea reprezentată? Dat fiind că 800 nu este submultiplu al lui 1024 și nici 600 al lui 768, un pixel în rezoluția de 800x600 va fi reprezentat de 1 sau 2 pixeli fizici (cristale lichide) și depinde de poziția pixelului și de cum se realizează translația internă. Imaginea rezultată nu este una tocmai clară și plăcută, existând neregularități datorate reglării imaginii. Ar mai fi o soluție afișarea din pixeli nativi (fiecărui pixel din rezoluția dorită să îi corespundă un pixel din rezoluția nativă) dar atunci imaginea la o rezoluție de 800x600 (în exemplul de mai sus) ar fi mai mică decât suprafața maximă vizibilă, ar avea o diagonală de doar 12", ceea ce nu ar mulțumi utilizatorul.

Dacă am văzut o parte din aspectele negative ale acestor monitoare, este timpul să analizăm și o parte dintre avantajele oferite de imaginea acestora.

Primul este faptul că monitoarele LCD funcționează, nativ, în mod digital, adică semnalul de la placa video nu mai trebuie convertit în semnal analog de către RAMDAC-ul plăcii, acesta devenind total inutil. Implicit asta înseamnă rezoluții practic nelimitate (decât de monitor și placa video) și refresh-uri foarte mari. Păcat doar că modelele actuale de monitoare LCD permit numai rezoluții relativ scăzute și refresh maxim de 75Hz, iar majoritatea nici măcar nu au mufa necesară pentru intrare video digitală (DVI).

Noțiunea de refresh este puțin diferită în cazul monitoarelor LCD. Datorită faptului că nu există tubul catodic și fiecare pixel are sursa proprie de lumină, toți pixelii pot fi reîmprospătați simultan, astfel că un refresh de 75Hz este mai mult decât ergonomic.

Mai trebuie remarcat că, spre deosebire de clasicele CRT, ecranele LCD nu emit radiații electromagnetice datorită modului de construcție, dar în consecință produc un câmp electric puternic.

DAEWOO
ELECTRONICS

EYE-CATCHING TECHNOLOGY

ProCa Romania S.R.L.
B-dul Octavian Goga Nr. 24
Tel: 01-3238200
Fax: 01-3238233
office"proca.ro
www.proca.ro

ProCA

RHS Company S.A.
Str. V.V. Stanciu Nr. 14
Tel: 01-3310067 / 68 / 69
Fax: 01 3310051
sales@rhs.ro
www.rhs.ro

Matrox realizează soluţii ce sfidează piaţa actuală, ignorând complet accelerarea 3D.

G550. A fi sau a nu fi doar 2D...

Se creează artă sau de amorul artei?

Oricât am dori, nu putem vorbi despre ieşirea Matrox din piaţa 3D fără a ne referi la trecut. Şi nu la orice trecut, ci chiar la unul îndepărtat, ţinând cont că ultima placă competitivă pe plan 3D de la Matrox a fost G400Max (concurent al TNT2 Ultra). Matrox, prin renunţarea la lupta 3D, a fost de altfel o firmă foarte inteligentă (chiar dacă a fost blamată îndelung pentru această renunţare), mult mai inteligentă decât 3dfx de exemplu. Astfel, în timp ce 3dfx s-a antrenat într-un joc stupid al preţurilor producând scump şi vânzând ieftin pentru a concura NVIDIA, Matrox pur şi simplu a abandonat acest segment şi s-a axat pe domeniul business care nu solicită FPS-uri ci performanţă foarte bună 2D (viteză şi calitate). Înainte de a discuta soluţia Matrox, trebuie să remarcăm performanţele 3D aproape inexistente, cu 19.5fps-uri în Quake 3 1280x1024 şi numai 1161 de puncte în 3DMark 2001. În acestea se reflectă în principal păstrarea core-ului grafic, care de la G200 şi până acum nu prea a suferit schimbări. Dacă vă întrebaţi de ce nu a suferit, răspunsul este numai unul: G800. Chipset-ul care trebuia să revoluţioneze linia Matrox pe partea 3D, chipset-ul despre care s-a zvonit că va face ordine din nou în numele Matrox nu a mai văzut niciodată slot-ul AGP al vreunui calculator. Astfel, soluţiile 2D au fost dezvoltate pe baza chipset-ului mai vechi dar care s-a pretat foarte bine acestui scop.

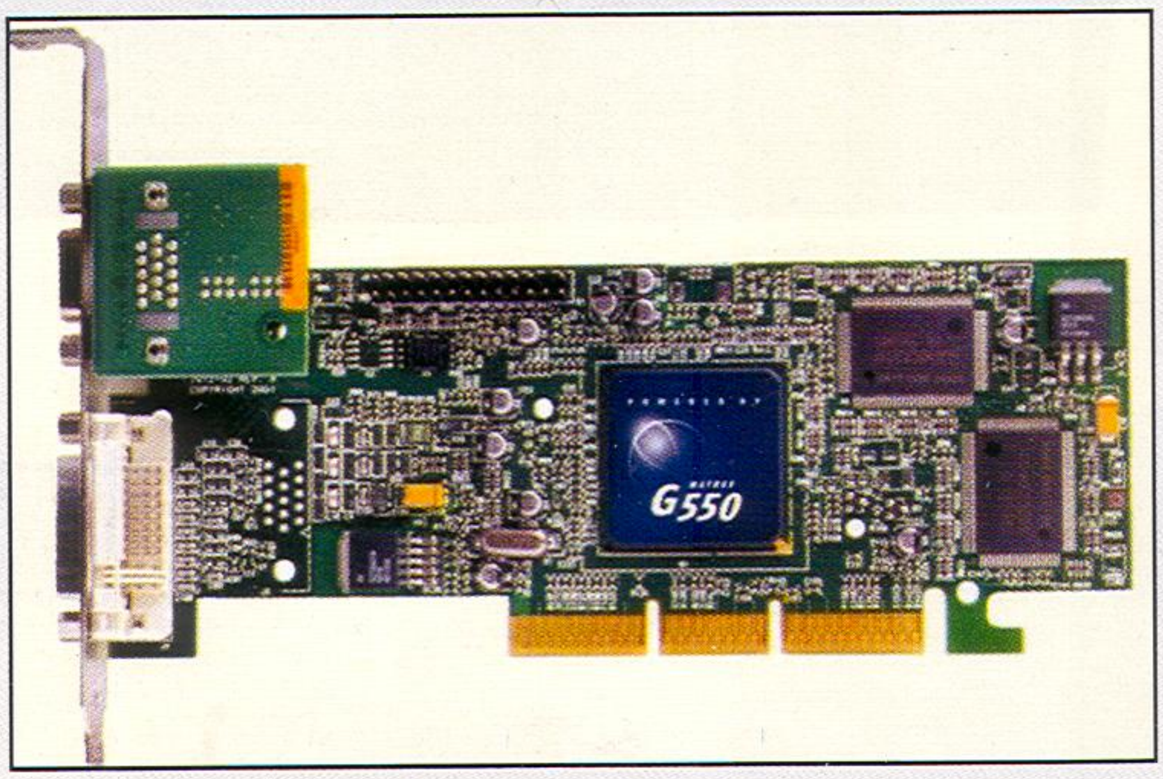
În afara cutiei.

Pachetul G550 nu este nici pe departe unul spectaculos. Placa, neaşteptat de mică, respectă imaginea lui G450 a cărei urmaşă este. Faţă de aceasta nu sunt aduse de altfel foarte multe îmbunătăţiri, şi acestea aflându-se în partea de performanţă 3D. Adăugirea constă într-un nou pipeline care, spune Matrox, creşte performanţa în jocuri cu circa 30%. Cum în Quake3 1024x768 High Quality G550 a obţinut 31.6 fps-uri nu sunt cu siguranţă mari speranţe de a juca ceva la calitate bună. Acest lucru nu deranjează însă în nici un caz clienţii business ai Matrox pentru care performanţa 2D de top a plăcii este esenţială.

2D şi doar 2D?

Calitatea imaginii este într-adevăr de top, indiferent dacă vorbim de un document word sau de o imagine cu foarte multe culori şi contraste. Relative îmbunătăţiri faţă de standard am mai observat şi la unele plăci destinate 3D-ului, unde producătorul a încercat să ofere ceva în plus cumpărătorului prin îmbunătăţiri aduse calităţilor 2D ale plăcii, însă nici o altă placă nu poate rivaliza în lume cu calitatea oferită de Matrox. Mai mult, preţul la care G550 poate fi cumpărat (ţinând cont că este numărul 1 la 2D în lume) este deosebit de bun, gândindu-ne că topul sectorului 3D (folosit în principal pentru jocuri) este evaluat acum la un preţ de peste 3 ori mai mare. Paradoxal, desigur, ţinând cont că PC-urile în care plăcile performante 2D sunt folosite generează mult mai multe venituri pentru proprietar decât unele în care un Titanium 500 este instalat.

G550 este dotată cu 2 ramdac-uri (de 360Mhz şi respectiv 230Mhz) ce asigură cea mai performantă combinaţie dual display existentă cu o rezoluţie de 2048x1536 la 32 de biţi şi 85Hz pentru un prim monitor sau display flat panel şi o rezoluţie secundară de 1600x1280 în cazul în care un al doilea display este folosit. Posibilitatea oferită de Matrox de a vizualiza în dual display la rezoluţii diferite este foarte importantă şi superioară soluţiilor propuse de NVIDIA şi ATi. Acestea obligă utilizatorul la folosirea aceleiaşi rezoluţii pentru ambele imagini şi astfel dacă display-ului principal îi este adăugat un monitor de 14 sau 15" ce suportă 800x600 sau 1024x768 la refresh foarte mic, dual display-ul nu va mai fi nici pe departe o facilitate, sau va fi una neînsemnată. Compatibilitatea foarte bună cu Windows 2000 şi Windows XP este în ultimă instanţă încă un argument pentru poziţia solidă a Matrox în domeniul 2D.



G550 ne aduce aminte de soluţiile de montare a TV-Out-ului pentru producători care uitaseră să îl includă în design-ul iniţial al plăcii. Motivul pentru plasarea stranie a conectorului HD-15 este însă mărimea foarte redusă a plăcii.

Construcţie inedită

Mărimea lui G550 nu este una considerabilă, aşa cum menţionam anterior, şi astfel conectorul HD-15 (monitor) şi cel DVI nu au avut loc unul lângă celălalt. Cel HD-15 a fost în

concluzie amplasat pe un suport adiţional montat pe placă. Alături de cei doi conectori sunt incluse şi 2 adaptoare (HD-15 la RCA/S-Video şi DVI la HD-15) dând astfel frâu liber atât opţiunii de dual head cât şi a altor 4 combinaţii de afişare. G550 este cu siguranţă una dintre cele mai maleabile plăci din punct de vedere al posibilităţilor de display oferite iar importanţa lor este cu atât mai mare cu cât sunt oferite la o calitate deosebită a imaginii. Este păcat că toate aceste opţiuni nu sunt susţinute de o putere mai ridicată în 3D, mai ales că Matrox foloseşte şi driveri unificaţi care ar fi dus la upgrade-uri software foarte lejere pentru utilizator. Problema nu este numai una, pe lângă construcţia chip-ului un alt neajuns pentru 3D este şi lipsa optimizării DirectX 8. Din acesta, programatorii Matrox au extras numai suportul vertex shading, el fiind utilizat pentru crearea de figuri animate şi de sincronizarea dintre buze şi cuvinte.

3D în viziunea Matrox

Nu este vorba însă de figuri animate pentru jocuri ci pentru noua tehnologie 3D pe care Matrox o promovează alături de această placă: HeadCasting. Considerată ca una dintre primele abordări ale domeniului comunicaţiilor video online, HeadCasting foloseşte o imagine digitală 3D a unei persoane pentru a comunica (prin voce, mişcări faciale, etc) prin intermediul Internet-ului. Aceasta este de altfel şi singura orientare dată motorului T&L inclus, optimizarea sa fiind făcută exclusiv pentru Matrix Palette Skinning, facilitatea utilizată de Matrox în tehnologia sa.

După cum se poate vedea în imaginea de mai sus, programul utilizat de Matrox (Digimask) pentru a crea "masca digitală" a utilizatorului nu este chiar programul viitorului. Imaginea creată ne duce cu gândul la episoadele vechi din Star Trek mai degrabă decât la comunicaţiile viitorului. Mai mult, semnul de întrebare vine din alt domeniu, anume acela al vitezei. Tehnologia (abordabilă numai dacă există plăci G550 la ambele capete ale cablului) este optimizată şi merge absolut perfect pe conexiuni lente şi în special pe modem 56k. Acum ne întrebăm, ce oameni de afaceri folosesc modem şi doresc să ţină discuţii on-line prin intermediul său, nu sunt deranjaţi să arate ca de pe planeta Vulcan şi sunt dispuşi să încheie o afacere în aceste condiţii? Probabil nici unul.

Alături de DigiMask în pachet mai sunt incluse 3 aplicaţii: Headfone (transformă un mesaj scris într-unul vizual, sincronizând textul cu buzele capului digital folosit); Matrox Virtual Presenter (o aplicaţie destinată PowerPoint-ului care sincronizează textul dintr-un slide cu un cap "prezentator", programul fiind util în special în cazul în care opţiunea Dual Display este utilizată) şi un DVD player.

Business, 2D, fără 3D?

Fără îndoială, placa nu se adresează nici segmentului împătimiţilor 3D dar nici oamenilor de afaceri, adresarea acestora de către Matrox fiind discutabilă. Fanii acestei plăci vor fi utilizatorii 2D, începând cu Word, PowerPoint, Photoshop şi continuând cu orice aplicaţie 2D pentru Windows în care apar text sau imagini. Calitatea 2D rămâne punctul forte al Matrox care va mai ţine firma în atenţia publicului larg destul timp.

Teste			
Contact		Preţ	135$
Producător	Matrox		
Distribuitor	UltraPro		
Adresa	Bd Ştefan cel Mare 54, Bucureşti		
Telefon	01-211.70.90		
Web	www.ultrapro.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	G550	Memorie	32 Mb DDR
Frv.chipset	125 Mhz	Frv.memorie	166 Mhz
TV-Out	Da	DVI-Out	Da
S-Video	Da	Dual Head	Da
Bundle	Digimask, Headfone, Virtual Presenter		
Alte dotări	HeadCasting		
Performanţe 1024x768			
Q3-1024	31.6	Q3-1024	19.5	MDK2HQ	41.4
3DMark2k1	1161	G1	7.5	G2	6.2	G3	13.3
Verdict			85.20

Bine aţi venit în viitor!
(în acest moment vizitaţi aria CyberDrive)

CYBER DRIVE

CdRom 52X
30USD

DVD 16X/40X
56USD

CDRW 16X/12X/40X
82USD

ProVision
Create your own network vision

p-ţa Alba Iulia, nr 8, bl i7, sc 3, et 2, ap 50-52, sector 3, Bucureşti, 70700 România, tel: (+4 01) 321.1568, fax: (+4 01) 323.6570, www.pro.ro, provision@pro.ro

Placă de bază - socket A

Jetway
866AS Ultra

Culoare interesantă şi performanţe nesperat de bune.

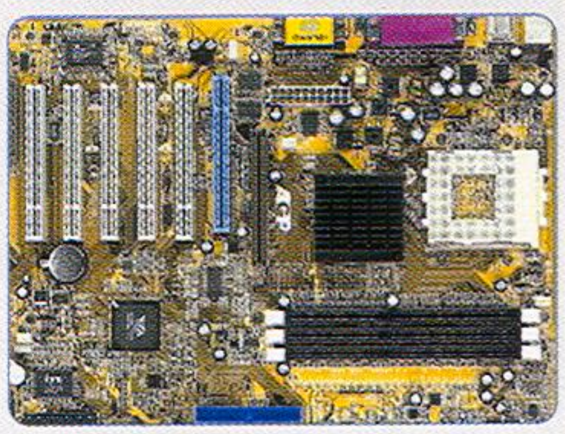
Paradoxal, dar primul lucru despre care trebuie vorbit când ne referim la implementarea KT266A a celor de la Jetway este aspectul plăcii. Nu cel tehnic, ci cel coloristic, placa mergând pe o combinaţie de culori albastru, negru şi mov care particularizează deosebit produsul (sloturile PCI mov sunt greu de uitat). Design-ul plăcii este unul reuşit, neexistând probleme de montare a diferitelor periferice. Concepţia de realizare este un clasică cu 5 slot-uri PCI, unul CNR, slot AGP, 2USB-uri şi chipset AC97, la limita dintre value şi suficient.

Jetway a progresat foarte mult în ultimul an şi de la filozofia de producător "en-gros", încearcă acum oferirea unei calităţi mult mai ridicate pentru produsele sale. Acest lucru este evident şi datorită acestei plăci, raportul preţ / calitate fiind foarte bun. Performanţele sunt neaşteptat de bune, peste multe alte plăci şi aproape de performerul lunii SL-75DRV2. Sunt depăşite 5000 de puncte în 3DMark2001 în timp ce Quake 3 Fastest oferă peste 210 fps-uri. Ca dotări, placa beneficiază în BIOS de opţiune pentru oprire a calculatorului în funcţie de temperatura procesorului. Overclocking-ul din FSB este asigurat de modificarea acestuia între 133 şi 200 din 1 în 1. Ceea ce nu am putut testa este fiabilitatea în timp a plăcii, în rest, nici o observaţie.

Teste

Contact		Preţ	94.5$
Producător	Jetway		
Distribuitor	UltraPro		
Adresa	Şos. Ştefan cel Mare 54, Bucureşti		
Telefon	01-211.70.90		
Web	www.ultrapro.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT266A	Memorie	PC2100/1600
FSB	266/200	Mem max	1.5 Gb
AGP/PCI/ISA	1/5/0	AMR/CNR	0/1
Audio	AC97	USB	2 (4)
Extra / Bundle	Recovery Genius		
Performanţe			
Q3F / Q3N	211.3 / 192.2	3DMark2k1	5084
MDK2	194.8	Int/Flt	683 / 757
Disk	27612	Dhry/Whet	3353 / 1645
Verdict			86.83

Placă de bază - socket A



Chaintech
CT-7VJDA

Facilităţi de overclocking ies oarecum timid în evidenţă.

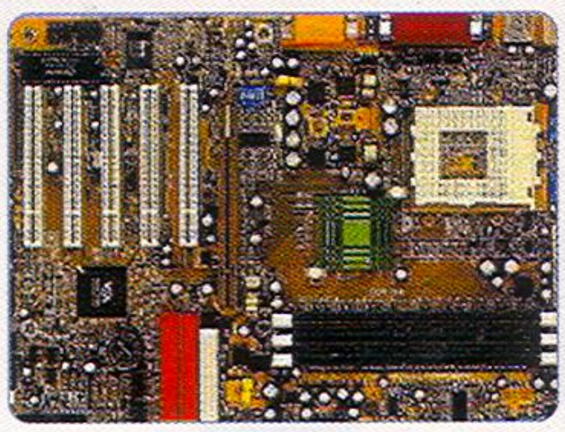
KT266A capătă foarte multă atenţie şi o soluţie interesantă vine şi de la Chaintech. Ies în evidenţă design-ul foate aerisit, un slot ACR (deşi nu foarte util din cauza suportului scăzut oferit de piaţă, mai mult, poate fi numit absolut inutil) şi radiatorul nejustificat de mare plasat pe northbridge. Placa este în plus dotată cu un chipset de sunet CMI8738 şi cu anti-virus de Bios: TrendAway. Chiar dacă nu beneficiază de un sistem de overclocking automat, cel prezent permite modificarea FSB-ului între 133 şi 166 din 1 în 1 cu performanţe bune. Posibilitatea de a ridica voltajul procesorului până la 1.85V reprezintă iarăşi un plus pentru fanii overclockingului extrem. Este menţionat un sistem denumit Easy Recovery în cadrul pornirii calculatorului însă nu am reuşit să găsim nici în manual explicaţia funcţionării acestuia.

Performanţele în jocuri ale plăcii gravitează în jurul celor de la GA7VTXE şi DFI AD70SDR testate în numărul trecut, 3D Mark2001 fiind un pic sub cota acestora. Foarte performant pentru placă se dovedeşte lucrul cu hard disk-ul, mult superior oricărei plăci din categoria ei. Memoria şi procesorul sunt abordate de placă undeva între nivelurile celor două plăci menţionate mai sus. Soluţia este una de nivel mediu, cu dotări în domeniul overclocking.

Teste

Contact		Preţ	106$
Producător	Chaintech		
Distribuitor	Comrace		
Adresa	Bd. Burebista nr. 2, Bucureşti		
Telefon	01-321.18.18		
Web	www.comrace.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT266A	Memorie	PC2100/1600
FSB	266/200	Mem max	1.5 Gb
AGP/PCI/ISA	1/5/0	AMR/CNR	0/1
Audio	CMI8738	USB	2 (4)
Extra / Bundle	Lenten Easy Recovery		
Performanţe			
Q3F / Q3N	205 / 184	3DMark2k1	4768
MDK2	182	Int/Flt	560 / 613
Disk	28141	Dhry/Whet	3366 / 1640
Verdict			81.68

Placă de bază - socket A



Soltek
SL75DRV2

Soluţia ideală pentru performanţă înainte de apariţia memoriei în bus 333

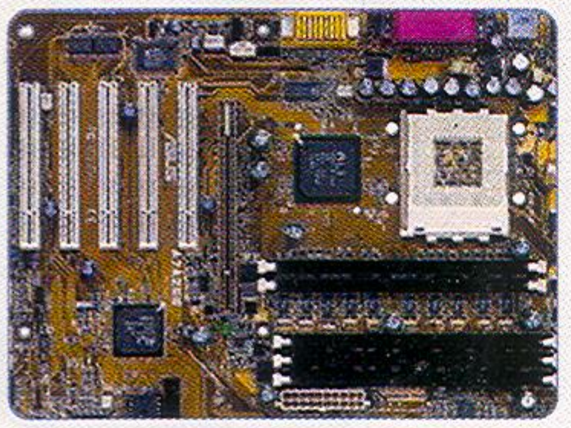
Soluţia Soltek ne-a dat ghes, deoarece a venit ca o placă foarte interesantă de care citisem destul de mult şi promitea performanţe deosebite. Layout-ul plăcii cu care am interacţionat la început ne-a dezamăgit, cablurile IDE fiind prea aproape de placa video, făcând introducerea lor neplăcută. Particularităţile plăcii includ un cooler montat pe northbridge, un AC97 care nu punctează decât la impresia artistică şi sistemul automat de overclocking RedStorm.

Trecând însă urgent la partea de testare am fost loviţi în plin. Placa a obţinut în primul test rulat aproape 20 de fps-uri mai mult decât concurenta de luna aceasta, Chaintech. 219 fps-uri în Quake 3 Fastest reprezintă o performanţă foarte bună, mai ales în condiţiile în care Bank Interleave a fost păstrat dezactivat în timpul testelor (ca şi la celelalte plăci), acest lucru reducând din performanţele de ansamblu ale sistemului. Şi testele următoare au dovedit performanţe foarte bune, fiind sărită limita de 5100 de puncte în 3D Mark2001. Rezultate nu foarte performante au fost obţinute în Sandra la testele de disc şi de memorie. Dotările BIOS-ului sunt excelente cu temperatură de oprire a sistemului atât pentru temperatura procesorului cât şi în funcţie de cooler. Pe ansamblu, este o soluţie recomandată.

Teste

Contact		Preţ	98$
Producător	Soltek		
Distribuitor	Viami		
Adresa	Str. Jariştea nr. 2, Bucureşti		
Telefon	01-327.72.45		
Web	www.viami.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT266A	Memorie	PC2100/1600
FSB	266/200	Mem max	1.5 Gb
AGP/PCI/ISA	1Pro/5/0	AMR/CNR	0/1
Audio	AC97	USB	2 (4)
Extra / Bundle	Red Storm Overclocking		
Performanţe			
Q3F / Q3N	214.9 / 194.2	3DMark2k1	5117
MDK2	202	Int/Flt	679 / 727
Disk	23839	Dhry/Whet	3361 / 1649
Verdict			86.71

Placă de bază - socket A



Asus
A7A266-E

AliMagik 1 dovedeşte că împreună cu Asus are rezultate foarte bune.

Este singura placă performantă de luna aceasta ce permite mod jumper-free făcând posibilă setarea din Bios a FSB-ului. Bios-ul nu permite însă o serie de setări ale memoriei prezente pe plăcile KT266A. Aceasta nu poate fi pusă 5-2-2, singura posibilitate fiind cea de 6-2-2, chiar şi aceasta nedorind să ruleze în condiţiile în care memoria folosită suportase şi condiţii mult mai drastice de testare (rezultatul a fost testul în 6-3-3). Avem totuşi în faţă un produs Asus iar acest lucru l-am realizat cel mai bine când am început testarea plăcii. Mai mult, revizia chipset-ului ALi folosită s-a dovedit excelentă, placa depăşind ca performanţă multe soluţii KT266A. Astfel, deşi cu aceste setări diferite ale memoriei şi neavând un chipset de ultimă generaţie placa a obţinut peste 200 fps-uri în Quake 3 Fastest şi peste 5000 de puncte în 3DMark2001. Mai mult, rezultatul lucrului cu procesorul este peste cel obţinut de plăcile KT266A în timp ce lucrul cu hard disk-ul sau cu memoria se situează la nivel mediu. Placa suportă atât memorie DDRAM (2 slot-uri disponibile) cât şi SDRAM (3 slot-uri disponibile) deci problema costului memoriei poate fi uşor rezolvată. Chipset-ul de sunet CMI8738 completează imaginea unei plăci cu performanţe destul de bune şi dotări de nivel mediu (incluzând aici monitorizarea temperaturii pentru placa de bază şi procesor).

Teste

Contact		Preţ	125$
Producător	Asus		
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Unirea Shopping Center, Et 3, Bucureşti		
Telefon	01-345.55.05		
Web	www.bestcomputers.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	AliMagik1	Memorie	PC133/PC2100
FSB	266/200	Mem max	3Gb / 2Gb
AGP/PCI/ISA	1/5/0	AMR/CNR	1/0
Audio	CMI8738	USB	4 (6)
Extra / Bundle	-		
Performanţe			
Q3F / Q3N	204.9 / 186.6	3DMark2k1	5023
MDK2	192.3	Int/Flt	608 / 651
Disk	23597	Dhry/Whet	3429 / 1671
Verdict			82.61

Cea mai mică distanță între două punkte este...

linia care-ți place!

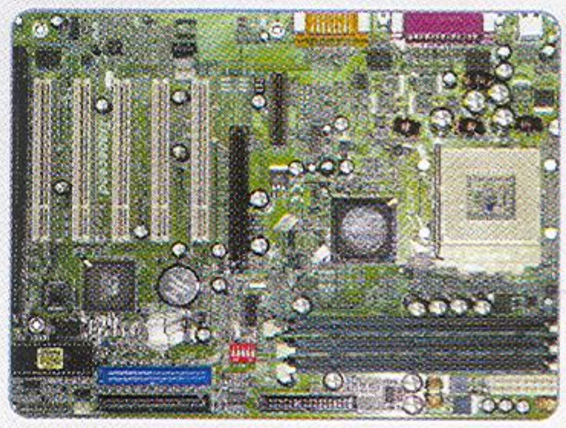
OK

Încearcă
noile linii de radiocasetofoane **FunLine şi T-Line**

BLAUPUNKT

Un punkt în plus pentru maşina ta.

Placă de bază



Transcend
TS-AKT4/A

O placă îngrijită însă fără facilităţi ieşite din comun

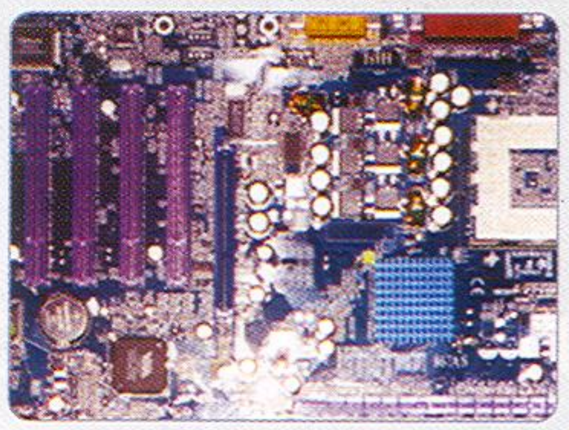
Imaginea soluţiei KT133A de la Transcend este a unei plăci îngrijite însă nu cu veleităţi deosebite. Se remarcă în mod evident prezenţa unui slot ISA, deja foarte rar chiar şi pe plăcile de "generaţie SDRAM". Tot "placa" scoate în evidenţă radiatorul montat pe north-bridge şi switch-urile ce schimbă bus-ul între 100 şi 133 pentru procesoare în bus 100 respectiv 266. Schimbarea nu este posibilă prin Bios ci doar de pe placa de bază. În privinţa overclocking-ului există o performanţă medie schimbarea voltajului fiind posibilă în combinaţie cu modificări de FSB între 133 şi 166. Pe partea de dotări este menţionabil şi chipset-ul de sunet AC97.

Din punct de vedere al performanţelor obţinute placa se comportă excelent. Cu toate setările din Bios optimizate (cum toate testele sunt efectuate), placa obţine rezultate care nu sunt cu mult sub nume consacrate ca Asus sau IWill. Ea intră foarte bine astfel în topul soluţiilor SocketA/SDRAM, chiar şi în condiţiile în care nu beneficiază de Raid sau de alte dotări extra. Overclocking-ul de nivel mediu spre bun completează tabloul unei plăci care, chiar dacă este dedicată uşor apusei memorii SDRAM, are performanţe decente. Lipsa bundle-ului la acest nivel nu poate fi considerată un minus.

Teste

Contact			Preţ 82$
Producător	Transcend		
Distribuitor	ProVision		
Adresa	Pţa Alba Iulia 8, Bll7, Sc3, Ap 50-52		
Telefon	01-321.15.68		
Web	www.pro.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT133A	Memorie	PC133/PC100
FSB	266 / 200	Mem max	1.5 Gb
AGP/PCI/ISA	1/5/1	AMR/CNR	0/0
Audio	AC97	USB	2 (4)
Extra / Bundle	-		
Performanţe			
Q3F / Q3N	166.1 / 156.9	3DMark2k1	4354
MDK2	165,2	Int/Flt	395 / 426
Disk	26750	Dhry/Whet	3362 / 1635
Verdict			84.88

Placă de bază



Jetway
867AS

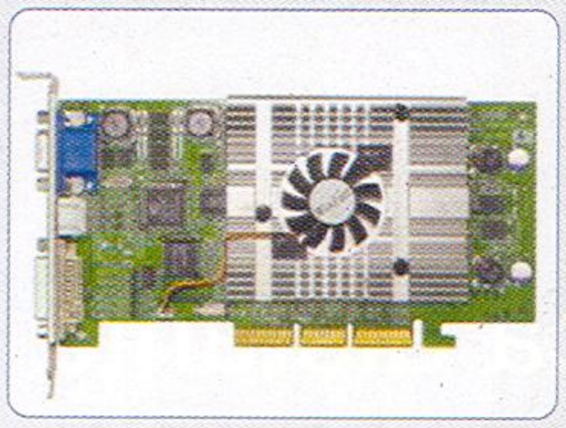
Ne poate face să credem că diferenţa dintre KT266 şi KT266A este imensă.

Jetway nu reuşeşte să ne mai ia ochii cu combinaţia coloristică abordată pentru această placă aşa cum a făcut cu soluţia sa KT266A. Şi nu din cauză că nu ar arăta bine ci datorită performanţelor substanţial mai reduse faţă de placa anterior menţionată. Chiar dacă diferenţa dintre cele două chipset-uri nu este foarte mare, performanţele acestei plăci sunt destul de reduse. Dacă Jetway a făcut-o intenţionat sau nu, nu avem de unde să ştim, dar aceste performanţe pot fi obţinute şi de plăci cu chipset-uri mult mai slabe. Din punct de vedere al dotărilor, ca şi celelalte soluţii Jetway, placa suferă considerabil, având la dispoziţie un chipset de sunet AC97 pentru a puncta cât de cât la acest capitol. Overclocking-ul este în limite rezonabile, FSB-ul putând fi modificat între 133 şi 200 Mhz din 1 în 1. Se remarcă în mod negativ lipsa monitorizării hardware. 867AS este una dintre puţinele plăci KT266 întâlnite care să aibă utilizat suportul de memorie SDRAM (alţi producători nu au cosniderat această facilitate ca necesară). Astfel, ea este dotată cu 2 slot-uri DDRAM şi 2 slot-uri SDRAM, făcând-o o soluţie accesibilă şi pentru cei care doresc momentan să îşi schimbe doar placa de bază păstrându-şi vechea memorie SDRAM. Aceştia nu sunt însă probabil foarte mulţi.

Teste

Contact			Preţ 70$
Producător	Jetway		
Distribuitor	UltraPro		
Adresa	Şos. Ştefan cel Mare 54, Bucureşti		
Telefon	01-211.70.90		
Web	www.ultrapro.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT266	Memorie	PC2100/1600
FSB	266/200	Mem max	1.5 Gb
AGP/PCI/ISA	1/5/0	AMR/CNR	0/1
Audio	AC97	USB	2 (4)
Extra / Bundle	Recovery Genius		
Performanţe			
Q3F / Q3N	180.7 / 166.6	3DMark2k1	4610
MDK2	173.1	Int/Flt	539 / 621
Disk	23847	Dhry/Whet	3349 / 1621
Verdict			77.66

Placă video



Leadtek
Winfast Titanium500

Titanium 500 a venit, dar nu mai este singur pe piaţă.

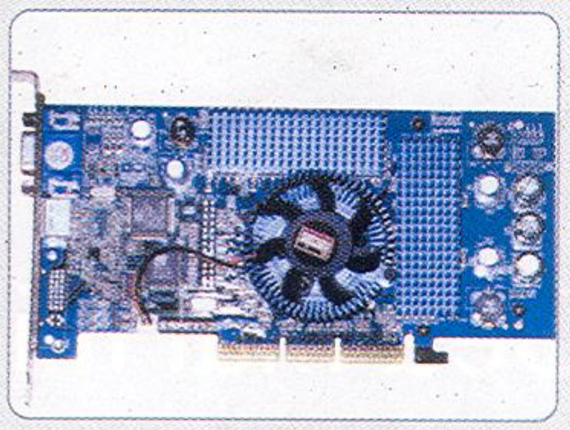
Ce faci când nu ai un produs nou de oferit, întreaga ta gamă este formată dintr-un singur produs şi concurenţa scoate produse noi? Ei bine, răspunsul este că retragi placa respectivă (GeForce3) şi scoţi o versiune îmbunătăţită a ei şi una mai slabă (Titanium 500 şi Titanium 200). NVIDIA este parcă destul de relaxată, intuind o eventuală relaxare a lui Ati în domeniul acceleratoarelor grafice începând de anul viitor. Dacă este un zvon care se va confirma (l-am auzit şi noi de la un fanatic fan NVIDIA), vom avea un an mai relaxat în acest domeniu.

Revenind la produsul testat, Leadtek ne oferă o versiune de placă la înălţimea chipset-ului folosit. Radiator şi cooler imense pentru memorii şi chipset, conector DVI-Out şi TV-Out, programul Winfox pentru monitorizare hardware şi overclocking alături de 2 jocuri originale (Gunlok şi Dronez) formează atu-urile (ca dotări) acestei plăci. Performanţa deosebită (dar cu un preţ mai mare decât al concurenţei) rămâne punctul forte cu care Leadtek deja ne-a obişnuit. Chiar dacă prin prisma raportului preţ / calitate placa pentru gamer-ul doritor de performanţă va rămâne cu siguranţă Titanium 200, avem prin Titanium 500 o soluţie super performantă la un preţ destul de mare. Este ceea ce a fost GeForce2 Ultra pentru seria GeForce2, şi chiar un pic mai mult.

Teste

Contact			Preţ 389$
Producător	Leadtek		
Distribuitor	Skin Media		
Adresa	Str. Puskin 18, Bucureşti 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skinmedia.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Titanium500	Memorie	64Mb DDR
Frv.chipset	240Mhz	Frv.memorie	250Mhz
TV-Out	Da	DVI-Out	Da
Video-In	Nu	Dual Head	Nu
Bundle	WinDVD, Gunlok, Dronez, 3Deep.		
Alte dotări	WinFox - monitorizare hardware şi overclocking		
Performanţe 1024x768			
Q3-1024	137.5	Q3-1024	123.5	MDK2HQ	142.3
3DMark2k1	5686	G1	29.5	G2	59.7	G3	44.3
Verdict							89.28

Placă video



Hercules - Prophet III
Titanium500 / 200

O nouă implementare de Titanium 500, de la cunoscutul Hercules.

Între primii doi producători de acceleratoare grafice, din punct de vedere al popularităţii, în România este fără îndoială Hercules. Raportul foarte bun calitate / preţ, design-ul mereu surprinzător şi facilităţile de top sunt punctele forte cu care Hercules a ajuns şi s-a menţinut în topul producătorilor din acest domeniu. Sub emblema Prophet, Hercules a pregătit şi cele două noi soluţii NVIDIA: Titanium 500 şi Titanium 200. Ambele dotate cu radiator şi cooler pentru chipset şi radiatoare plăcile utilizează frecvenţele standard stabilite de NVIDIA pentru chipset şi pentru memorii. Venind cu dotările cu care deja am fost obişnuiţi de majoritatea producătorilor, varianta Titanium500 oferă TV-Out şi conector DVI în timp ce Titanium200 se rezumă la TV-Out. Pachetele software care însoţesc cele două plăci sunt cele care nu permit Hercules să ocupe locul 1 în top, în afară de player-ul DVD nefiind nici un program care să iasă cu adevărat în evidenţă.

Performanţele putem spune fără să greşim că sunt acelea cu care Hercules ne-a obişnuit, aceasta însemnând viteză de top (peste 5600 de puncte în 3DMark2001 pentru Titanium500) în condiţii de stabilitate maximă. Concurentul principal nu mai este însă de acum integratorul concurent ci adversarul ATi.

Teste - Titanium500

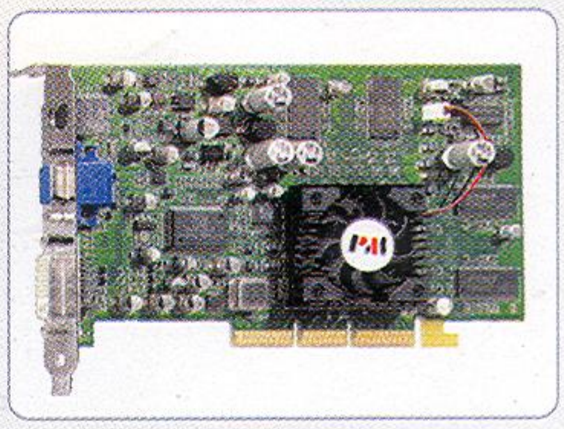
Contact			Preţ 349$
Producător	Hercules		
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Unirea Shopping Center, Et 3, Bucureşti		
Telefon	01-345.55.05		
Web	www.bestcomputers.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Titanium500	Memorie	64Mb DDR
Frv.chipset	240Mhz	Frv.memorie	250Mhz
TV-Out	Da	DVI-Out	Da
Video-In	Nu	Dual Head	Nu
Bundle	DVD Player		
Alte dotări	-		
Performanţe 1024x768			
Q3-1024	137.4	Q3-1024	123.7	MDK2HQ	142.3
3DMark2k1	5685	G1	29.4	G2	59.9	G3	44.1
Verdict							88.72

ProCA str. Turturelelor 52
sector 6, Bucuresti
tel/fax 323.82.00
www.proca.ro

POWERCOLOR™

the best game card in the world

Placă video



Power Magic
Radeon8500

Radeon8500 rupe tot şi ca performanţă brută nu mulţi îi stau în faţă.

În mod clar nu ne stă în obicei să ne entuziasmăm la un produs de abia apărut şi care nici nu are un spate pe piaţă care să îi garanteze performanţa. Cu toate acestea, Radeon8500 ne-a dovedit "ştiinţific" că are o performanţă foarte bună pe care nimeni nu o poate contesta.

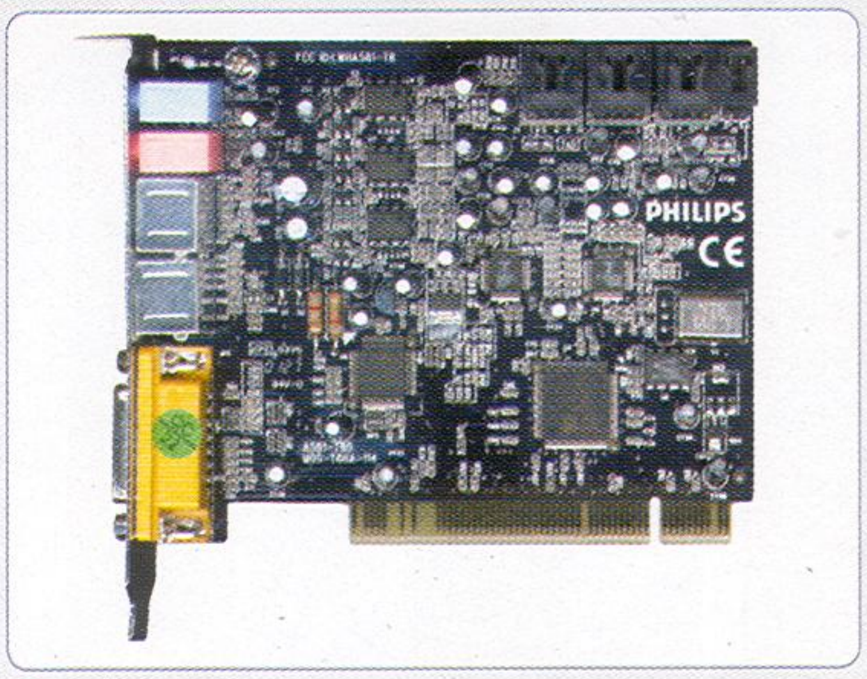
Placa inclusă în pachetul PoweMagic este un Radeon8500 inscripţionat cu ATi pe placă şi cu PowerMagic pe cooler. "Pachetul" este însă mult spus, fiind vorba numai de un DVD player care însoţeşte placa. Trecând peste subţirimea pachetului placa ce foloseşte chipset-ul R200 (despre ale cărui performanţe puteţi citi în cadrul articolului dedicat) este recomandată de performanţele sale deosebite. Aproape 6000 de puncte pe sistemul nostru de test, ceea ce reprezintă recordul absolut pentru ultimul an şi performanţa până la care nici Titanium500 nu a putut ajunge. Ceea ce nu a reuşit momentan Radeon8500 să facă este să se impună şi în celelalte teste şi s-ar putea, cum spuneam chiar în articolul dedicat, ca şi sistemul de test să fi constituit pentru el un obstacol.

Ceea ce aşteptăm de pe piaţă acum sunt soluţii ATi cu dotări mai bune şi cu un bundle mult mai rezonabil decât cel prezent acum. Până atunci, trebuie să subliniem performanţele chipset-ului ATi, indiferent de firma care îl comercializează.

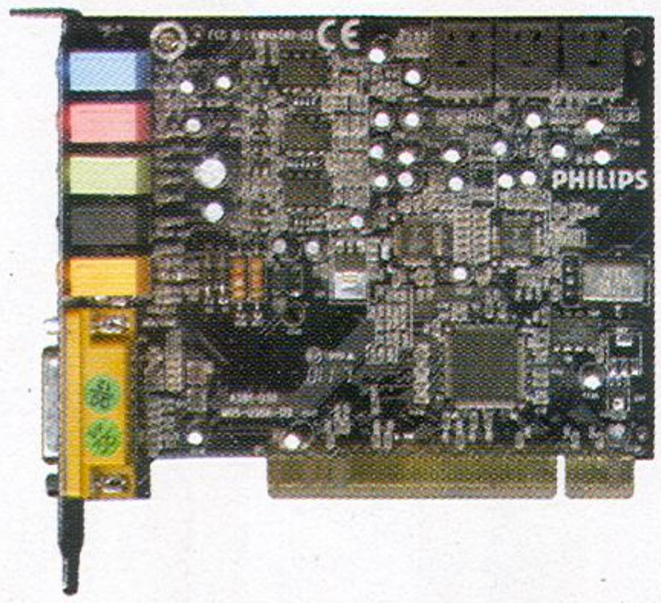
Teste

Contact			Preţ	255$
Producător	PowerMagic			
Distribuitor	ICG			
Adresa	Ştirbei Vodă nr. 172			
Telefon	01-224.03.33			
Web	www.icg.com.ro			
Detalii tehnice				
Chipset	R200	Memorie	64Mb DDR	
Frv.chipset	240Mhz	Frv.memorie	275Mhz	
TV-Out	Da	DVI-Out	Da	
Video-In	Nu	Dual Head	Nu	
Bundle	DVD Player			
Alte dotări	-			
Performanţe 1024x768				
Q3-1024	130.1	Q3-1024	115.8	MDK2HQ 142.8
3DMark2k1	5980	G1 38.3	G2 69.4	G3 49.5
Verdict				86.91

Plăci de sunet



Philips
Acoustic Edge PSC706



Philips
Seismic Edge PSC705

Era timpul ca un nou jucător să îşi facă apariţia pe piaţa plăcilor de sunet pentru PC, dominată autoritar până acum de Creative

Philips, cunoscutul producător de echipamente audio şi video, s-a decis să îşi facă intrarea pe piaţa echipamentelor audio / multimedia pentru PC. Deşi aflată în continuă dezvoltare, pe această piaţă este foarte greu de concurat cu gigantul Creative care până acum a înlăturat aproape toţi concurenţii ce îi stăteau în cale şi, chiar dacă există firme ca Hercules cu alternative foarte acceptabile, încercarea de a sparge acest monopol deţinut de Creative, până acum succesul a fost unul destul de limitat. Avantajul Creative constă în faptul că îşi produce propriile chip-uri pentru plăcile de sunet şi nu este nevoit să cumpere de la un alt producător de care să depindă mereu, pe când principalul concurent din punct de vedere al calităţii, Hercules, foloseşte chip-uri Crystal.

Intrarea Philips pe această piaţă nu s-a făcut însă discret ci cu un pachet de alternative. Trei la număr, aceste plăci folosesc acelaşi procesor digital de sunet (DSP): SAA7785 ThunderBird Avenger. Acest DSP este dezvoltat şi produs chiar de Philips, încearcarea de a lucra asemănător cu Creative fiind evidentă. Chiar dacă numele său ne duce cu gândul la celebrul procesor de la AMD, DSP-ul Philips nu are aceeaşi putere de calcul. Nu am reuşit să determin puterea de calcul în MIPS, însă SAA7785 ThunderBird Avenger are destule resurse pentru a controla 256 de sunete simultan (DirectSound), 96 de sunete poziţionate 3D (DirectSound3D) şi un maxim de 576 de voci sintetizate (wavetable). Iată însă care sunt specificaţiile suportate de plăcile Philips:

- Suport pentru Win9X şi Win2000
- intrare/ieşire coaxială S/PDIF (poate reda stereo, Dolby Digital, AC3 sau DTS)
- suport pentru configuraţie de boxe 2, 2.1, 4.1 şi 5.1
- SNR > 92dB
- 96 sunete 3D audio, incluzând efectul reverb
- 256 de sunete DirectSound
- mixare până la 576 voci sintetizate
- efectele reverb şi chorus
- 96 de canale audio la calitate CD (16 bit, 44.1khz).

Diferenţele esenţiale între cele două plăci constau în prezenţa input-ului digital intern/extern pe Acoustic Edge (nu este prezent pe Seismic Edge) şi a faptului că Acoustic Edge foloseşte pentru output digital RCA externe separate în timp ce Seismic Edge pe mini-jack.

Nici lista de capabilităţi de accelerare 3D nu este de neglijat la plăcile de sunet Philips, acestea putând să poziţioneze sunete în spaţiul 3D utilizând următoarele API-uri: DirectSound3D, EAX 1.0, EAX 2.0 şi A3D 1.0. De fapt, toate aceste API-uri nu sunt suportate nativ de seria de plăci Edge, ci sunt emulate prin algoritmi ai API-ul QSound3D folosind funcţiile DSP. Din păcate în jocuri, senzaţia de sunet 3D nu se apropie de cea pe care am experimentat-o utilizând un Sound Blaster Audigy sau Live!, deoarece poziţionarea sunetelor nu este foarte precisă iar efectele nu sunt dinamice, adică nu se schimbă pe tot parcursul jocului, indiferent de zona în care ne aflăm (plină stradă sau tunel de aerisire).

Cel mai mult impresionează partea de decodare digitală, unde plăcile Philips stau cu adevărat bine, ele putând să decodeze şi reda nativ formatele Dolby Digital, AC3 şi DTS. În combinaţie cu un sistem de boxe 5.1, plăcile de sunet din Seria Edge (şi mă refer aici la Seismic Edge şi Acoustic Edge, deoarece sunt singurele pe care le-am testat) sunt perfecte pentru audiţia muzicală şi vizionarea de filme DVD. Cu un sistem de boxe 5.1 de calitate, senzaţia pe care am trăit-o la vizionarea filmului Matrix pe DVD, a fost una greu de descris, mult superioară celei oferită de alte plăci.

Şi surprizele nu se opresc aici, deoarece chipul Avenger suportă procesare QSound Multi-Speaker System (QMSS) în hardware. Această funcţie extrapolează cele două canale stereo în 4 canale sau chiar în sunet 5.1. Special la această funcţie este faptul că pe boxele din spate nu se aude acelaşi lucru ca şi pe cele din faţă, ci mai degrabă o combinaţie subtilă de sunete de pe canalele pricipale (cele două canale stereo). Dacă asta nu este de ajuns, QMSS este superior chiar şi lui Dolby Digital. DD, deşi foloseşte un canal de sunet special pentru boxele din spate (fiind destinat audiţiei în săli mari) acest canal conţine foarte puţină informaţie. QMSS adaugă mult mai multă informaţie canalului "spate", obţinând astfel o experienţă mult mai convingătoare când este folosit în spaţii reduse.

Deşi nu foarte bune pentru jucătorul împătimit, seria Edge reprezintă o adevărată comoară pentru audiofili cu buget relativ redus.

Teste

Contact		Preţ	66$	38$
Producător	Philips			
Distribuitor	Best Computers			
Adresa	Unirea Shopping Center, Et 3, Bucureşti			
Telefon	01-345.55.05			
Web	www.bestcomputers.ro			
Detalii tehnice				
Chip	SAA7785 Thunderbird Avenger			
Interfaţă	PCI			
API-uri suportate				
Direct Sound 3D, EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, QSound 3D,				
Intrări / Ieşiri	SPDIF/in-out, Line-in, Line-out			
Codec	Dolby Digital, AC3, DTS, QMSS			
Menţiuni				
Evoluţia în jocuri este singura care trădează.				
Verdict			73.20	68.55

CD-Rewritable GCE-8160B combină în mod excepțional viteza mare de înregistrare a datelor cu o extraordinară fiabilitate.

So fast, so good

Aceasta datorită caracteristicilor sale (16 speed CD-R; 10 speed CD-RW; 40 speed CD-ROM), susținute de o tehnologie "Buffer Under Run Proof", 2mb Buffer Memory, un permanent control al calității și un excepțional back-up local.

World Leader
in Optical Storage

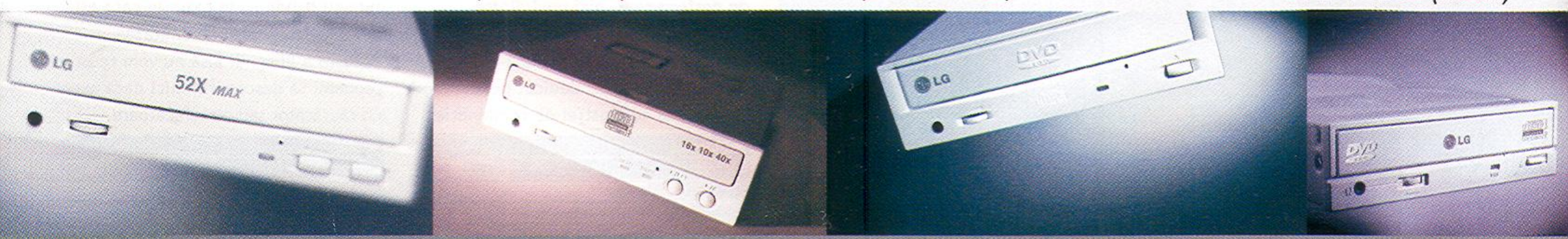
Fără îndoială, suntem una dintre cele mai renumite companii de produse IT din lume!

52XCD-ROM Drive
(CRD-8520B)

16XCDRewritable Drive
(GCE-8160B)

16XDVD-ROM Drive
(DRD-8160B)

52XDVD-RAM Drive
DAD-8020B/
DAD-7020B (intern)



B-dul Mareşal Averescu 8-10
www.icg.com.ro
office@icg.com.ro
tel: 01-224 03 33

Ştirbei Vodă 172
www.itshop.ro
e-marfa@depozituldecalculatoare.ro
tel: 01-221 73 77

De sărbători fă-ți un cadou Altec Lansing!

ALTEC LANSING

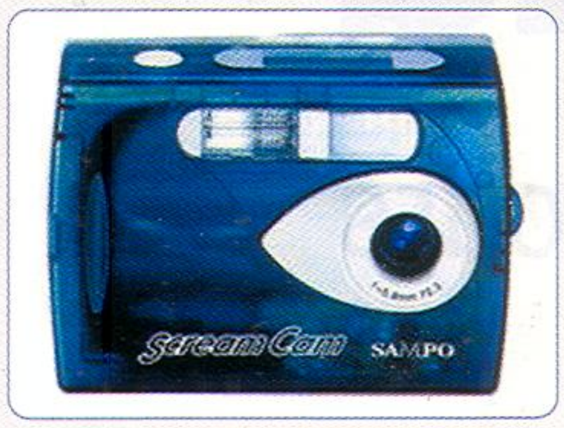
ADA 890
-450.000 lei

ATP 5
-300.000 lei

ACS 56
-150.000 lei

* detalii suplimentare în talonul din revistă

Web/MP3/Digital Camera



Sampo
Scream Cam

Motivul pentru care nu trebuie să pui prea multe lucruri la un loc.

Aspectul exterior al camerei, din plastic subțire și semi-transparent, ne-a pus un pic pe gânduri însă multitudinea de funcții suportate ne-a încurajat să mergem mai departe. Scream Cam este o cameră multi-funcțională (principiul deja ne sperie) ce arată ca un aparat de unică folosință. Pachetul include pe lângă cameră o memorie Compact Flash de 8 Mb, căști, 2 baterii, un cablu USB și un suport pentru purtat obiectul la brâu. Fiind vorba de un aparat multi-funcțional am testat distinct fiecare dintre cele 3 părți care îl compun. Sub formă de cameră foto digitală, este salvată o imagine la circa 5 secunde, stocând în format 640x480. Calitatea imaginii este slabă iar culorile sunt cu adevărat sub orice critică. Ca MP3 player, aparatul face un upload foarte încet pe CompactFlash iar redarea se face pe ghicite din cauza lipsei suportului tag-urilor pentru melodii. Redarea se face la o calitate relativ bună. Ca funcția de MP3 player să devină însă inutilă, pe cartela inclusă încap minim 2 dar și maxim 3 melodii mai mici. Partea de cameră web asigură o transmisie slabă, cu o calitate scăzută a imaginii. Soluția 3 în 1 și-a dovedit astfel lipsa de performanță, nici unul dintre domenii neoferind performanțe măcar de nivel mediu. Soluția bună este în mod clar un produs dedicat pe domeniu și nu o astfel de combinație.

Teste

Contact			Preț 99$
Producător	Sampo		
Distribuitor	Alliance Computers		
Adresa	Str Dr. Romniceanu nr5, București		
Telefon	01-410.79.10		
Web	www.alliancecomputers.ro		
Detalii tehnice			
Funcții	MP3Player, Cameră foto, Webcam		
Stocare	Compact Flash (8Mb inclus)		
Conectare	USB	Alimentare	2 X AA
Rezoluție	640x480	Imagini	100 / card
MP3 red.	căști	MP3 stoc.	2-3 / card

Un aparat care în primă fază îți poate da speranțe însă el nu este cu adevărat bine realizat în nici unul dintre domeniile trecute pe ambalaj.

Bundle	Software conectare/transfer
Verdict	42.55

Webcam + Digital Still Camera

Hercules
DualPix

Soluțiile x-in-one dovedesc că nu reușesc să puncteze nici unde.

O a doua propunere de soluție partajată ne-a venit luna aceasta de la Hercules (brand Guillemot, un producător cu state vechi în domeniul multimedia / entertainment). Ca și camera Sampo, și aceasta contravine principiilor morale ale unui aparat foto digital fiind din plastic, mic și cu aspect foarte fragil. Am avut totuși speranță și am mers mai departe, abordând întâi "aparatul foto". Această cameră face Sampo să pară un produs onorabil. Culorile, chiar dacă sunt mai aprinse, sunt compensate de o calitate scăzută a imaginii. Nu sunt surprinse detalii, imaginea este neclară iar luminozitatea extrem de mare. Mai mult, opțiunea de "refocalizare" a camerei este amuzantă, constând în rotirea până la capăt al unui obiectiv care funcționează după teoria "învârtit la capăt este focalizat, neînvârtit nu este focalizat". Ca opțiune suplimentară este prezent self-timer-ul.

Punctul forte al pachetului este însă software-ul. Acesta permite trimiterea de e-mail-uri video, transmiterea live pe web, înregistrarea de filmulețe cu ajutorul camerei și un sistem primar de securitate care trimite pe e-mail un film cu banditul, în cazul în care este detectată mișcare. La calitatea aceasta a imaginii însă nu vom reuși probabil să descoperim nici dacă avem un răufăcător sau o răufăcătoare.

Teste

Contact			Preț 110$
Producător	Hercules		
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Unirea Shopping Center, Et 3, București		
Telefon	01-345.55.05		
Web	www.bestcomputers.ro		
Detalii tehnice			
Funcții	Cameră foto, Webcam		
Stocare	Memorie internă		
Conectare	USB	Alimentare	4 x AAA
Rezoluție	640x480	Imagini	-
MP3 red.	N/E	MP3 stoc.	N/E

Faptul că spre deosebire de camera Sampo nu este inclusă o soluție (cea de MP3 player) nu a făcut ca producătorul să pună mai mult accent pe celelalte feature-uri.

Bundle	Software conectare/transfer/utilitare
Verdict	39.18

CD-Writer

CyberDrive
CW038D 16/12/40X

Rescriere de CD-uri de la CyberDrive

CW038D este numele unității CDRW 16/12/40 de la CyberDrive. Deși este un producător nou (activează din 1996) și fără renume, CyberDrive prezintă un drive capabil să rescrie la viteza de 12X, ceea ce mulți alți producători de renume (Plextor, Yamaha, Ricoh) nu au reușit. Asta mulțumită chip-ului OTI-9796 de la Oak Techonology, același prezent și în unitatea de la Mitsumi prezentată tot în acest număr, chip care previne și erorile "buffer underrun" prin tehnologia ExacLink. Buffer-ul de date are o mărime de 2Mb, normală pentru acest tip de unitate. Performanța acestei unități CDRW este una sub-medie, fiind depășită de concurență (mă refer aici la unitățile de la producători cu renume, Plextor, Ricoh, LG, dar și la producători mai puțin cunoscuți, cum ar fi LITE-ON) la aproape toate capitolele. Chiar dacă diferențele nu sunt mari, ele există. Singurul capitol la care își depășește toți concurenții este viteza la rescriere, dar și la acest drive lipsește opțiunea de scriere la viteza 10X. Dotarea, deși standard, este una foarte bună: manual, cablu audio, un CDR, un CDRW, un CD cu Nero 5.5 și șuruburi. Lipsește totuși cablul IDE, care, deși nu este absolut necesar, se dovedește a fi util anumitor utilizatori. O parte bună este folosirea UDMA33 ca mod de conectare.

Teste

Contact			Preț 82$
Producător	CyberDrive		
Distribuitor	ProVision		
Adresa	Pța Alba Iulia 8, Bll7, Sc3, Ap 50-52		
Telefon	01-321.15.68		
Web	www.provision.ro		
Detalii tehnice			
Citire	40X	Buffer	2048 KB
Scriere	16X	CPU 1X/8X	1 / 9
Rescriere	12X	Interfață	EIDE
Căutare	100 ms	Transfer	Ultra ATA33
Buffer underrun	ExacLink		
Soft scriere	Ahead Nero 5.5, INCD		
În pachet	cablu IDE, un CD, un CDRW		
Bundle	Ahead Nero 5.5, INCD		
Audio	ieșire digital / analog		
Verdict			82.33

CD-Writer

Plextor
PX-W2410A

Regele scrierii revine cu un nou model

Unitatea 24/10/40 de la Plextor pe care am avut plăcera să o testăm pentru dumneavoastră luna aceasta se numește PX-W2410A. Deși la prima vedere nu se remarcă decât prin preț, care este destul de mare, acest drive s-a dovedit a fi foarte rapid, atât la scriere, capitol la care a fost cel mai rapid drive testat de noi, cât și la citire. Singurele discuri la care viteza maximă de citire este mai mică de 40X sunt cele ReWritable, în rest, la toate celelate tipuri de disc (CD audio și CD cu date), viteza maximă a depășit 40X, PX-2410A fiind poate cel mai rapid drive 40X. Singurul reproș ce i se poate aduce este că nu îi "plac" CD-urile de slabă calitate, pe care, deși le citește, nu face acest lucru la viteză maximă. Dotarea este foarte bună, pe lângă manuale, discurile CDR și CDRW, softul Nero 5.5, cablul audio, cablul IDE, șuruburi, mai există un CD cu utilitarul PlexTools și un alt CD conținând tot ce trebuie să știe un utilizator despre acest drive, incluzând aici tipurile de CD-uri recomandate. Bineînțeles, nu lipsește protecția la "buffer underrun", asigurată de tehnologia BURN-Proof prin chip-ul Sanyo și un buffer de 4Mb. Cum era și de așteptat, această unitate se conectează prin interfață IDE și folosește UDMA33 pentru viteză mai mare de transfer a datelor. Este cu siguranță cea mai bună testată.

Teste

Contact			Preț 168.6$
Producător	Plextor		
Distribuitor	ICG		
Adresa	Știrbei Vodă nr. 172		
Telefon	01-224.03.33		
Web	www.icg.com.ro		
Detalii tehnice			
Citire	40X	Buffer	4096 KB
Scriere	24X	CPU 1X/8X	0 / 6
Rescriere	10X	Interfață	EIDE
Căutare	142 ms	Transfer	Ultra ATA33
Buffer underrun	Burn Proof		
Soft scriere	Ahead Nero 5.5, INCD		
În pachet	cablu IDE, un CD, un CDRW		
Bundle	Ahead Nero 5.5, INCD		
Audio	ieșire digital / analog		
Verdict			92.20

CD-Writer

MITSUMI
CR4809TE 24/12/40

Mitsumi scrie și rescrie fără emoții

Soluția 24/12/40 de la Mitsumi se remarcă prin două aspecte: posibilitatea de a rescrie la viteza de 12X, mulțumită chip-ului OTI-9796 de la Oak Techonology care totodată protejează împotriva apariției erorii "buffer underrun". Acest chip, sau mai bine zis această tehnologie, se numește ExacLink. Al doilea aspect prin care CR-4809TE se deosebește de concureți este buffer-ul de, atenție, 16Mb (o valoare cu adevărat impresionantă). La capitolul performanță, drive-ul Mitsumi stă destul de bine, citind toate tipurile de discuri (CD, Audio CD și CDRW) la maxim 40X, ceea ce este destul de rar. Nici la scriere lucrurile nu stau foarte rău, viteza de 24X (3600Kb/s) fiind de ajuns chiar și pentru cei mai "grăbiți " utilizatori. Din păcate, unitatea este destul de pretențioasă când trebuie să citească discuri puțin zgâriate. La rescriere, cum am mai menționat, este cel mai rapid drive la ora actuală, având posibilitatea de a scrie discuri CDRW la viteza 12X (1800Kb/s). Din păcate, nu există viteza de scriere 10X, neputându-se alege decât între: 4X, 8X și 12X. Dotarea este și ea standard: manual, șuruburi, cablu IDE, un disc CDR, un disc CDRW și softul Nero 5.5, care este cea mai bună alegere la ora actuală. Mai trebuie remarcat faptul că unitatea folosește (ca și celelalte testate) UltraDMA33.

Teste

Contact			Preț 110.1$
Producător	Mitsumi		
Distribuitor	ICG		
Adresa	Știrbei Vodă nr. 172		
Telefon	01-224.03.33		
Web	www.icg.com.ro		
Detalii tehnice			
Citire	40X	Buffer	16384 KB
Scriere	24X	CPU 1X/8X	1 / 10
Rescriere	12X	Interfață	EIDE
Căutare	110 ms	Transfer	Ultra ATA33
Buffer underrun	ExacLink		
Soft scriere	Ahead Nero 5.5, INCD		
În pachet	cablu IDE, un CD, un CDRW		
Bundle	Ahead Nero 5.5, INCD		
Audio	ieșire digital / analog		
Verdict			96.15

DVD

CyberDrive
DVD 16X

Filme, muzică sau mai pe scurt, entertainment

Tot de la producătorul CyberDrive am testat luna aceasta modelul DM166D, un drive DVD care citește discurile DVD la viteză maximă 16X și discuri CD la 40X, cel puțin așa specifică producătorul. La capitolul performanță, unitatea s-a comportat foarte bine, reușind să citească CD-uri la viteza maximă de 44X, ceea ce depășește viteza specificată. Din păcate, discurile reinscriptibile sunt citite la viteze maxime mai mici de 40X, iar DVD-urile zgâriate creează destule probleme acestui drive. Totuși, performanța la citirea discurilor DVD mai puțin zgâriate este bună și, deși nu atinge viteza maximă specificată, viteza medie este bună. În cazul vizionării unui film, calitatea și viteza de citire sunt mai mult decât satisfăcătoare. Buffer-ul intern este de 512Kb, standard pentru o unitate DVD, iar modul de conectare este IDE PIO4 sau Multiword DMA2 (atenție, a nu se confunda cu UltraDMA). Aici drive-ul pierde destul de mult, dată fiind viteza scăzută a acestui tip de interfață. Dat fiind că am primit acest drive în versiunea sa bulk, nu am putut evalua dotarea, din păcate, dar am fost plăcut impresionți de design-ul reușit al unității. O alegere bună pentru utilizatorul normal, care folosește unitatea mai mult pentru a citi CD-uri și ocazional vizionează un film DVD.

Teste

Contact			Preț 56$
Producător	Cyberdrive		
Ofertant	ProVision		
Adresa	Pța Alba Iulia 8, Bll7, Sc3, Ap 50-52		
Telefon	01-321.15.68		
Web	www.provision.ro		
Detalii tehnice			
Viteză DVD	16X	Buffer	512 KB
Viteză CD	44X	Interfață	EIDE
Căutare	90 ms		
Timp acces	5.5		
Transfer	Ultra ATA33		
Player DVD	N/A (bulk)		
Bundle	N/A (bulk)		
În pachet	N/A (bulk)		
Audio	ieșire digital / analog		
Verdict			78.20

Leadtek®

Te roade NVIDIA?

Leadtek WinFast
Titanium500TD
GeForce3 64Mb

Leadtek WinFast
GeForce3TDH
GeForce3 64Mb

Leadtek WinFast
Titanium200TDH
GeForce3 64Mb

Leadtek WinFast
TitaniumTH
GeForce2 64/32Mb

Leadtek WinFast
GeForce2Pro
64/32Mb

Leadtek WinFast
GeForce2MX SH Pro
MX400 64/32Mb

Leadtek WinFast
GeForce2MX DH Pro
MX400 64Mb

Leadtek WinFast
GeForce2 MX64
MX200 32Mb

2 jocuri incluse versiune FULL*

+ abonament pe 3 luni la XtremPC

* cu excepția GeForce2 MX64

UNIC DISTRIBUITOR:

Sk!n Media

Str. Puskin 18 Bucuresti 1
Tel/Fax : 01-231.50.97
E-mail: contact@skin.ro
http://www.skin.ro

RESELLERI:

BUCURESTI:
Best Computers
Tel: 01-314.76.98

Ultra Pro Computers
Tel: 01-211.70.90
01-222.20.36
01-211.70.90
01-336.45.63

Matrics Serv
Tel: 01-231.04.71

Tape Computers
Tel: 01-330.90.22

Omnitech Trading
Tel: 01-210.50.65

C&C Computers
Tel: 01-322.90.80

GALATI:
Nexial Research
Tel: 036-319.120

TULCEA:
Nexial Research
Tel: 040-515.457

IASI:
ComputerHouse
Tel: 032-217.800

SIBIU:
Grafitti Computers
Tel: 069-23.20.91

SUCEAVA:
Ley Impex
Tel: 030-520.560

TIMISOARA:
ASSITEC
Tel: 056-190.337

ARAD:
BB COMPUTER
Tel: 057-280.555

PIATRA NEAMT:
Ciel Consult
Tel: 033-222.121

CONSTANTA:
Torent Computers
Tel: 041-831.820

Schimbăm anul

Urcarea în vârful topului pentru Radeon8500 nu ne surprinde. Prin prisma rezultatelor, placa este foarte solidă şi numai neatenţia la detalii şi lipsa oricărei urme de "plus de valoare" (bundle) face ca ea să nu treacă pe primul loc în clasament. Titanium500 rămâne în continuare o soluţie "de clasă". Pachetele în care placa vine sunt întotdeauna însoţite de programe interesante şi jocuri în timp ce placa beneficiază de răciri suplimentare sau alte dotări în funcţie de caz. Generaţia Titanium a reuşit să înconjoare fostele soluţii GeForce3 care începând de luna viitoare nu vor mai fi prezente în top din cauza scoaterii din fabricaţie. Înlocuirea în viitorul apropiat a MX-ului va duce la schimbări majore şi pentru soluţiile "value".

Sistemul de punctare

Primele 5 produse din fiecare top primesc în fiecare lună un număr de la una la cinci stele, în funcţie de poziţia ocupată. Ţinând cont că pentru fiecare stea se acordă un punct, la sfârşitul anului vor fi contorizate toate punctele primite de fiecare produs în parte urmând ca produsul cu cele mai multe puncte să fie declarat produsul anului 2001 la categoria respectivă.

Preţurile

Preţurile afişate în tabele au fost corecte la data de 10.12.2001, fiind furnizate de firmele distribuitoare ale produselor testate.

Notarea produselor noi

În cazul în care un produs nou va fi testat şi va primi o notă care îi va permite intrarea în top, notele produselor testate anterior care îl vor urma în clasament vor fi ajustate proporţional după notele obţinute în teste de acesta.

Sistemul de test

Plăci video: Coppermine 1 Ghz, placă de bază Iwill BD133, 256Mb RAM PC133.

Plăci de bază socket A: Thunderbird 1.2 Ghz, WinFast GeForce2 Ultra, 128Mb RAM PC133.

Plăci de bază Pentium 4: Pentium4 1.4 Ghz, WinFast GeForce2 Ultra, 128Mb RAM.

După ce ne ghidăm

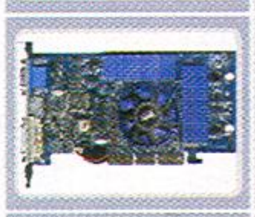
3DMark 2001
Plăci video: 1024x768x32
Plăci de bază: 800x600x16

Quake 3
Plăci video: HQ 1024x768
Plăci de bază: Fastest/Normal

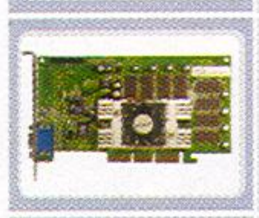
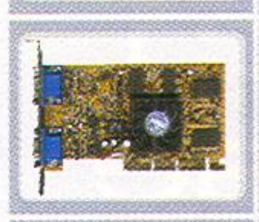
MDK2
Plăci video: 1024x768x32 HQ
Plăci de bază: 640x480x16 LQ

SiSoft Sandra
Plăci video/bază: Test CPU, Memorie, Drive

Plăci video - performanţă maximă

	Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	Winfast Titanium500 Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 369$	Model: Titanium500 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 240 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb Frecvenţă: 250 MHz Viteză: 3.5ns Producător: - Răcire: Radiatoare	TV-Out: Da DVI: Da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 98.64 Dotări: 39 Bundle: 65 Notă finală: **89.28**
	**Prophet3 Titanium500** Producător: Hercules Ofertant: Best Computers Telefon: 01-314.76.98 Preţ: 349$	Model: Titanium500 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 240 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb Frecvenţă: 250 MHz Viteză: 3.5ns Producător: - Răcire: Radiatoare	TV-Out: Da DVI: Da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 98.66 Dotări: 39 Bundle: 46 Notă finală: **88.72**
	Radeon8500 Producător: PowerMagic Distribuitor: ICG Telefon: 01-224.03.33 Preţ: 255$	Model: R200 Producător: ATi Frecvenţă: 275 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 275 MHz Viteză: 3.6 ns Producător: - Răcire: -	TV-Out: Da DVI: Da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 97.66 Dotări: 35 Bundle: 32 Notă finală: **86.91**
	V8200 Deluxe Producător: ASUS Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preţ: 427$	Model: GeForce3 Producător: - Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 460 MHz Viteză: 3.8ns Producător: - Răcire: radiator	TV-Out: da DVI: nu Video in: da Video out: da Dual head: -	Performanţă: 87.29 Dotări: 56 Bundle: 71 Notă finală: **82.42**
	WinFast GeForce3TDH Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 379$	Model: GeForce3 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 458 MHz Viteză: 3.8 ns Producător: Samsung Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 89.03 Dotări: 38 Bundle: 68 Notă finală: **81.25**
	StarForce822 GeForce3 Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preţ: 349$	Model: GeForce3 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvenţă: 458 MHz Viteză: 3.8 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: da Video out: da Dual head: -	Performanţă: 86.98 Dotări: 39 Bundle : 51 Notă finală: **79.85**
	Prophet Titanium TI200 Producător: Hercules Ofertant: Best Computers Telefon: 01-314.76.98 Preţ: 249$	Model: GeForce3 Ti200 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 175 Mhz Răcire: ventilator+ radiator	Cantitate: 64 DDR Frecvenţă: 400 MHz Viteză: - ns Producător: - Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 83.30 Dotări: 44 Bundle: 32 Notă finală: **76.26**
	WinFast Titanium TI200 Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 269$	Model: GeForce3 Ti200 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 175 Mhz Răcire: ventilator+ radiator	Cantitate: 64 DDR Frecvenţă: 400 MHz Viteză: - ns Producător: - Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 82.01 Dotări: 44 Bundle: 57 Notă finală: **75.93**

Plăci video - nivel mediu - raport optim calitate/preţ

	Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	MX400Pro VT32s Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preţ: 86$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: WinBond Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: da Video out: - Dual head: -	Performanţă: 45.86 Dotări: 49 Bundle : 45 Notă finală: **46.27**
	V7100 Pro Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preţ: 92.3$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 49.85 Dotări: 10 Bundle : 70 Notă finală: **44.88**
	**WinFast MX SH MAX** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: N/E	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb SDR Frecvenţă: 175 MHz Viteză: 6 ns Producător: Mira Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 46.16 Dotări: 22 Bundle : 66 Notă finală: **43.53**
	**Tornado MX400** Producător: Inno3D Distribuitor: Best Computers Telefon: 01-314.76.98 Preţ: 77$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 185 MHz Viteză: 5 ns Producător: WinBond Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: da	Performanţă: 47.03 Dotări: 16 Bundle : 62 Notă finală: **43.12**
	3D Prophet MX400 Producător: Hercules Distribuitor: Ubi Soft Telefon: 01-231.67.69 Preţ: 75$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 48.53 Dotări: 10 Bundle : 26 Notă finală: **41.62**
	WinFast SH PRO Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preţ: 89$	Model: GeForce2 MX Producător: NVIDIA Frecvenţă: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvenţă: 175 MHz Viteză: 5 ns Producător: ErtronTech Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanţă: 42.03 Dotări: 22 Bundle : 66 Notă finală: **40.22**

Plăci de bază - Platforme AMD - Thunderbird / Duron - Memorie SDRAM - Chipset KT133/KT133A

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
KK266-R Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 145$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: CMI 8738 4.1 USB: 2 (suport 4) Extra: MicroStepping	Performanță: 94.89 Dotări/overclocking: 60 Notă finală: **87.91**
GA-7ZXR Producător: Gigabyte Distribuitor: Tornado Telefon: 01-312.75.07 Preț: 122$	Format: ATX Bios: Ami ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: Creative CT5880 USB: 4 Extra: Dual Bios	Performanță: 97.94 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: **87.35**
A7V133 Raid Producător: Asus Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 135$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 94.49 Dotări/overclocking: 58 Notă finală: **87.19**
GA-7ZXR-C Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: N/E$	Format: ATX Bios: Ami ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: Creative CT5880 USB: 2 (suport 4) Extra: Dual Bios	Performanță: 92.88 Dotări/overclocking: 54 Notă finală: **85.10**
TS-AKT4/A Producător: Transcend Distribuitor: ProVision Telefon: 01-321.15.68 Preț: 82$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/1 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suport 4) Extra: -	Performanță: 97.36 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: **84.88**
KT7A Raid Producător: Abit Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 133$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/1 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: SoftMenu III	Performanță: 91.81 Dotări/overclocking: 56 Notă finală: **84.65**

AOC monitors

La fel de plat,
dar cu mult mai multa culoare

ultra PRO

IT SUPERMARKET
BUCURESTI
Sos. Stefan cel Mare nr. 54
Telefon: 01-211.70.90
Fax: 01-210.22.76

IT SUPERMARKET
BUCURESTI
Bd. N. Titulescu nr. 64
Telefon: 01-222.20.36
Fax: 01-223.22.84

IT SUPERMARKET
BUCURESTI
Bd. Regina Elisabeta nr.30
Telefon: 01-310.11.65
Fax: 01-310.11.62

CONSTANTA
Bd. Ferdinand nr 89A
Telefon: 041-615.000
Fax: 041-618.080

TIMISOARA
Piata Marasti nr 1-2
Telefon: 056-435.638
Fax: 056-435.638

ULTRA PRO
COMPUTERS

Plăci de bază - Platforme Intel - Pentium 4 - Memorie RDRAM/DDRAM - (P4 1.5Ghz)

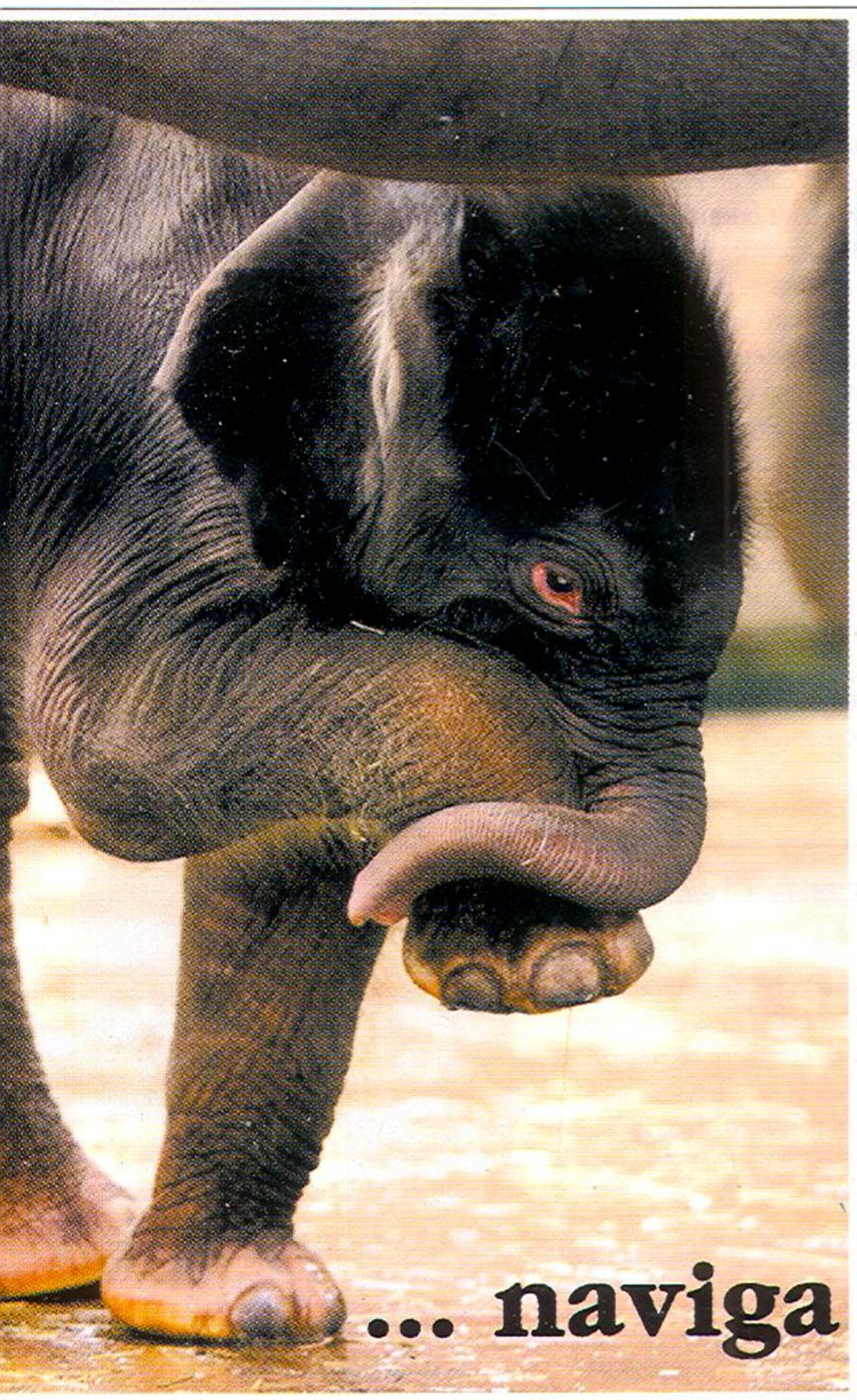
Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
P4T-F Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 164$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I828018A	Tip: RDRAM Bus: PC600/PC800 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 97.02 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: **87.71**
P4ITA Producător: ECS Distribuitor: Alliance Telefon: 01-410.79.10 Preț: 95$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I828018A	Tip: RDRAM Bus: PC600/PC800 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 96.64 Dotări/overclocking: 31 Notă finală: **86.79**
D850GB-CAL Producător: Intel Distribuitor: ElkoTech Telefon: 01-313.77.23 Preț: 199$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC600/PC800 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 99.04 Dotări/overclocking: 12 Notă finală: **85.98**
M930 Producător: EagleTec Distribuitor: ICG Telefon: 01-224.03.33 Preț: 95.2$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I82801BA	Tip: DDRAM Bus: PC1600 / PC2100 / PC2700 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 84.68 Dotări/overclocking: 47 Notă finală: **79.02**
WT70-EC Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.23.92 Preț: 142$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC600/PC800 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 87.44 Dotări/overclocking: 27 Notă finală: **78.37**

Plăci de bază - Platforme AMD - Thunderbird / Duron - Memorie DDRAM

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
866AS Ultra Producător: Jetway Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 94.5$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT266A FSB: 266/200 MHz Producător: Via Northbridge: VIA VT8366A Southbridge: VIA VT8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (4) Extra: Recovery Genius	Performanță: 95.63 Dotări/overclocking: 37 Notă finală: **86.83**
SL75 DRV2 Producător: Soltek Distribuitor: Viami Telefon: 01-327.72.45 Preț: 98$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT266A FSB: 266/200 MHz Producător: Via Northbridge: VIA VT8366A Southbridge: VIA VT8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: CMI8738 USB: 2 (4) Extra: Redstorm ovrk.	Performanță: 94.61 Dotări/overclocking: 42 Notă finală: **86.71**
GA7VTXE Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 88.2$	Format: ATX Bios: AMI ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266A FSB: 266/200 MHz Producător: Via Northbridge: VIA VT8366A Southbridge: VIA VT8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suportă 4) Extra: Dual bios	Performanță: 92.76 Dotări/overclocking: 39 Notă finală: **84.70**
K7S6A Producător: ECS Distribuitor: Best Comp Telefon: 01-314.76.98 Preț: 72$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: Sis735 FSB: 266/200 MHz Producător: Sis Northbridge: Sis735 Southbridge: -	Tip: PC2100/ PC1600 - PC133 Bus: 266 / 200 Maxim: 1 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suportă 4) Extra: -	Performanță: 91.57 Dotări/overclocking: 37 Notă finală: **83.38**
A7V266 Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 153$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266 FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA 8366 Southbridge: VIA 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 4 (suport 6) Extra: SmartCardReader	Performanță: 90.23 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **82.70**
A7A266 Producător: Asus Ofertant: Best Computers Telefon: 01-314.76.98 Preț: 125$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: AliM1647 FSB: 266/200 MHz Producător: ALi Northbridge: AliM647 Southbridge: ALi M1535D+	Tip: PC2100/ PC1600 / PC133 Bus: 266 / 200 / 133 Maxim: 2 Gb DDR / 3 Gb SDR	Raid: - Video: - Audio: CMI8738 USB: 4 (6) Extra: -	Performanță: 91.19 Dotări/overclocking: 34 Notă finală: **82.61**
SL75DRV Producător: Soltek Distribuitor: Viami/ProCA Telefon: 327.72.45 / 323.82.33 Preț: 95$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT266 FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA 8366 Southbridge: VIA 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: Redstorm	Performanță: 86.66 Dotări/overclocking: 57 Notă finală: **82.51**
CT-7VJDA Producător: Chaintech Distribuitor: Comrace Telefon: 01-321.18.18 Preț: 106$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT266A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA 8366A Southbridge: VIA 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: CMI8738 USB: 2 (4) Extra: Easy Recovery	Performanță: 89.75 Dotări/overclocking: 36 Notă finală: **81.68**
AK 76-SN Producător: DFI Distribuitor: Tape Computer Telefon: 01-330.57.83 Preț: 95$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: AMD761 FSB: 200/266 MHz Producător: AMD Northbridge: AMD761 Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 (suportă 4) Extra: -	Performanță: 88.93 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **81.59**

Plăci de bază - Platforme Intel - Pentium 4 - Memorie SDRAM - (P4 1.5Ghz)

Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
TS-ABD4/NR Producător: Transcend Distribuitor: ProVision Telefon: 01-321.15.68 Preț: 146$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: Lancard	Performanță: 78.05 Dotări/overclocking: 55 Notă finală: **74.59**
SL-85SD+ Producător: Soltek Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 156$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: CT5880 USB: 2 Extra: Redstorm	Performanță: 79.05 Dotări/overclocking: 47 Notă finală: **74.24**
GA-8IDX3 Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 137.6$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 79.91 Dotări/overclocking: 42 Notă finală: **74.22**
GA-8IDX Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 141.5$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanță: 79.78 Dotări/overclocking: 38 Notă finală: **73.51**
845Pro Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 146$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: AC97 Audio: - USB: 4 Extra: PC2PC Netw.	Performanță: 78.52 Dotări/overclocking: 41 Notă finală: **72.89**
NB32SC Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.57.83 Preț: 112$	Format: microATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/3/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: -	Performanță: 78.83 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: **72.25**
I401 Producător: Jetway Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211,70.90 Preț: 119.7$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: Shutdown temp	Performanță: 77.89 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **72.20**



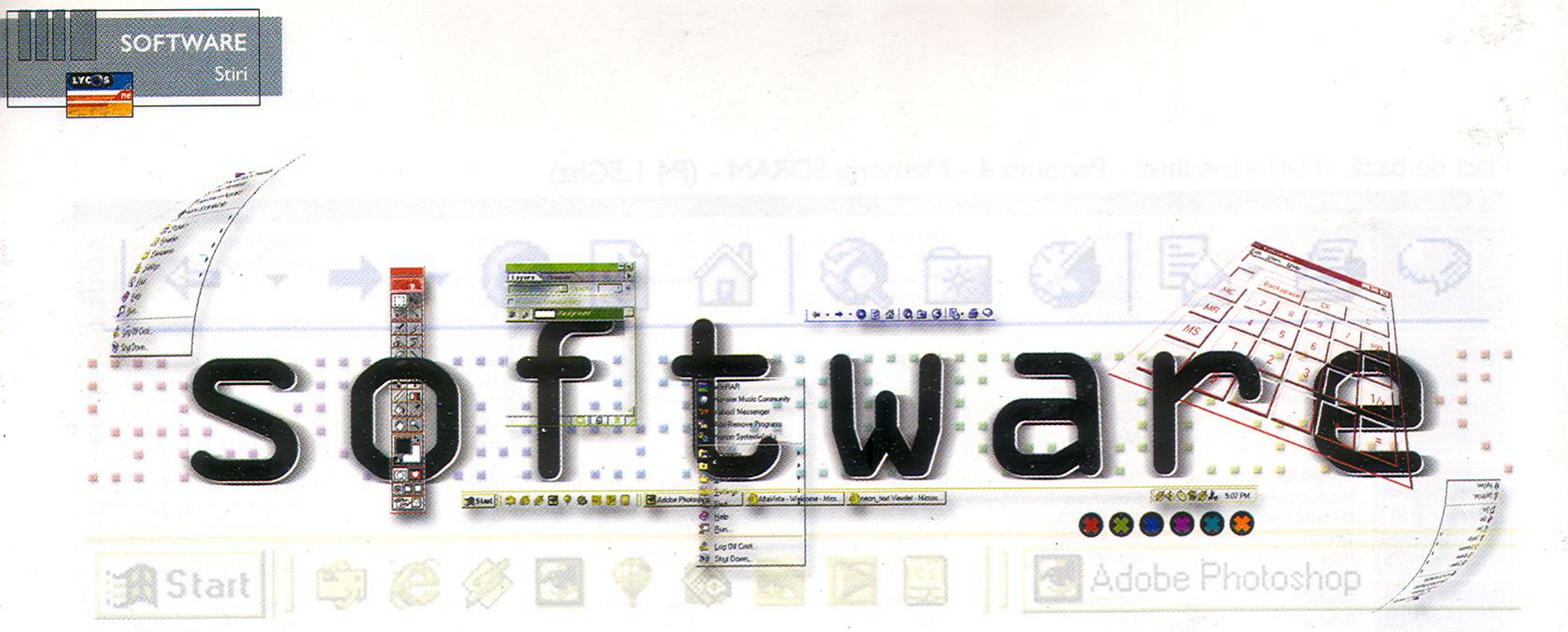
COMUNIC@ȚII mobile
Revistă de cultură a comunicării @ afaceri în comunicații

"COMUNIC@ȚII Mobile este revista care vă dezvăluie limitele tehnologiei și felul în care lumea a ajuns să se dezvolte așa cum o vedem noi astăzi. Aceste pagini ne arată felul în care savanții au reușit să pună bazele lumii moderne: de la telegraf la fibra optică, de la calea ferată la avioanele invizibile, de la primii pași în școală și până la studiile profesionale ale marilor firme ce conduc lumea.

Poveștile oamenilor, mașinilor și ideilor construiesc imaginarul cu care noi provocăm necunoscutul și stăpânim tainele viitorului."

... naviga pe o pânză de paianjen

O.P. 22, C.P. 124, Sector 1, Bucureşti
Tel./Fax 01-315.20.42 E-mail: redactia@comunic.ro



Cupa Compaq la a șaptea ediție

Programatorii sunt premiați din nou

Aflată la cea de-a șaptea ediție, singura competiție națională de informatică a reunit în faza sa finală 10 elevi din toată țara. Finaliștii au acces la acest nivel al competiției în urma corectării răspunsurilor la patru probleme propuse în numerele din lunile august și septembrie 2001 ale publicației PC World România. Comisia de examinare, condusă de profesorul universitar Dr. Mat. Stelian Niculescu, a avut o misiune destul de grea în stabilirea finaliștilor și a câștigătorilor, nivelul de pregătire al participanților fiind sensibil egal și situându-se la o cotă ridicată, dovedind încă o dată resursele deosebite ale școlii românești de informatică.

Premiile acordate de către Compaq Computer România merituoșilor câștigători ai concursului sunt: marele premiu - un notebook Compaq Presario 1200 XL 403 câștigat de Radu Berinde, premiul II - un sistem desktop Compaq Presario 5FR120 acordat lui Octavian Daniel Dumitran și premiul III - un handheld Compaq iPAQ H3630, câștigat de Dan Ghinea. Premiile au fost înmânate în prezența reprezentanților presei, de către doamna Ecaterina Andronescu, Ministrul Educației și Cercetării, de către doamna Alexandrina Luminița Hirtan, Secretar de Stat pentru Integrare Europeană și Relații Externe din Ministerul Comunicațiilor și Tehnologiei Informațiilor și de către Claudiu Florică, director de vânzari directe la Compaq România.

www.compaq.ro

Morpheus și KaZaa implicate într-un nou proces

Industria muzicală nu se lasă

Asociația NMPA (National Music Publishers Association) a acționat și în judecată serviciile de transfer peer-to-peer Morpheus, KaZaa și Grokster, operate pe baza sistemului FastTrack. Această mișcare survine proceselor intentate luna trecută de RIAA (Recording Industry Association of America) și de mai multe studiouri de film. NPMA vrea să obțină de pe urma procesului plata unor daune de 150.000$ per titlu piratat, dar având în vedere că două dintre cele trei companii sunt în afara S.U.A. și toate sunt construite în așa măsură încât să nu fie la fel de vulnerabile legal ca Napster-ul, este clar că de fapt se dorește

un compromis. NMPA are ca scop final forțarea unui contract de licențiere ca cel încheiat în septembrie anul trecut cu Napster, cel mai popular serviciu de transfer peer-to-peer la acel moment.

www.mp3newswire.com

FBI creează un virus care fură password-urile

Brațul legii devine din ce în ce mai lung și amenințător

Chiar și cel mai bun software de spionaj utilizat astăzi de FBI s-a dovedit a fi inutil împotriva cuiva suficient de precaut încât să își cripteze fișierele. Atentatul din 11 septembrie de la World Trade Center a dovedit ce poți face planificând o acțiune prin intermediul mesajelor criptate. Pentru a remedia problema, grupul de acțiune împotriva crimei electronice din cadrul FBI a dezvoltat recent un software cunoscut sub numele de cod de "Magic Lantern" - "felinarul fermecat", care ar trebui să fie arma perfectă împotriva oricărui mijloc de criptare folosit de suspecți.

Magic Lantern instalează un modul rezident în memorie care înregistrează toate apăsările de taste de pe computerul unui suspect și transmite apoi datele adunate la FBI. Virusul se poate răspândi pe baza unor vulnerabilități comune, ca orice virus obișnuit. Magic Lantern este doar unul din proiectele ce fac parte din operațiunea Cybernight, care la rândul ei este doar o extensie a masivului proiect Carnivore, a cărui existență a fost dezvăluită de Electronic Privacy Information Center doar după invocarea amendamentului de libertate a informării din Constituția americană.

www.fbi.gov

Un nou instrument pentru hackeri poate crea haos

Pericolul vine de pe IRC

Experții în securitate avertizează utilizatorii să se ferească de un nou soft de hacking numit "Voyager Alpha Force", ce folosește IRC-ul pentru a se răspândi și poate fi folosit pentru a declanșa masive atacuri Denial-of-Service. "Este o armă care așteaptă ca cineva să apese pe trăgaci", declară SecurityFocus.com. Deja peste 300 de sisteme au fost infectate și, deși Voyager Alpha Force nu este la fel de puternic ca Nimda, poate totuși cauza haos pe Internet. Softul infectează calculatoare ce rulează Microsoft SQL Server și care folosesc încă modul default fără password. Apoi se conectează pe un canal de chat IRC și așteaptă instrucțiuni.

www.securityfocus.com

• Cea mai mare captură de software pirat

Agenții FBI au confiscat CD-uri cu software Microsoft piratat, în valoare de peste 100 milioane de dolari. Un depozit întreg de CD-uri ce așteptau să fie transportate cu vaporul din Taiwan la Los Angeles a fost "vizitat" de o echipă a biroului federal de investigații care a descoperit copii ilegale de Windows 2000, Windows Me și manuale pentru Windows XP, precum și țigări Marlboro în valoare de trei milioane de dolari. "E ca și cum am intercepta un cartel al drogurilor" a declarat unul dintre agenții ce a participat la operațiune. Aceasta a fost finalitatea unei supravegheri atente ce a durat 18 luni. "Dacă este ceva care ne surprinde, este calitatea produselor piratate", a declarat Microsoft.

www.fbi.gov

• Cahoot va lansa o carte de credit virtuală

Firma de creditare Cahoot din Marea Britanie va lansa o carte de credit software, al cărei scop este de a elimina fraudele din comerțul online. Utilizatorii trebuie să se înregistreze pe site-ul Cahoot, și primesc un card virtual, care generează un nou cod unic cu 16 digiți ori de câte ori este utilizat. Tranzacții se pot face de pe orice site, nu doar de pe cele care au un contract de parteneriat cu Cahoot. Sistemul a fost implementat cu succes în Statele Unite și ar trebui să crească încrederea britanicilor în comerțul online. Peste 250.000 de persoane din Anglia au fost victime ale fraudelor online până în prezent.

www.cahoot.com

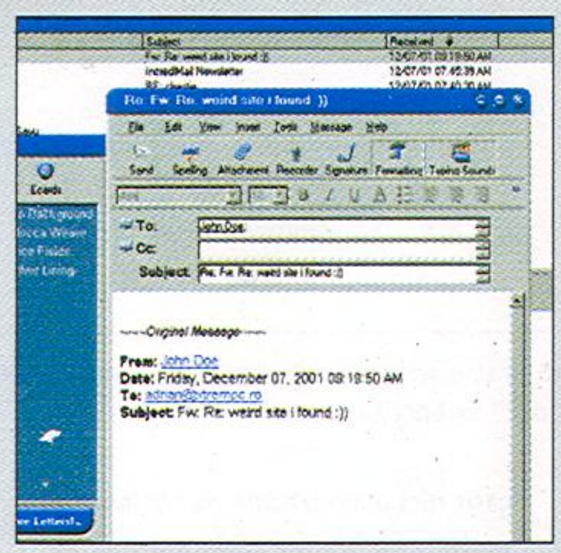
Aliz atacă sub o nouă înfățișare

Internetul este un măr al discordiei plin de viermi

GeCAD Software anunță reapariția unui virus detectat de echipa RAV cu câteva luni în urmă, gradul său de răspândire fiind considerat extrem de mare. Win32/Aliz.A@mm este construit să speculeze aceleași deficiențe de securitate ca și cunoscutul vierme Nimda. El sosește prin e-mail, existând posibilitatea de a infecta mașina gazdă chiar dacă fișierul atașat nu este rulat. Deși nu este deosebit de complex, viermele Aliz este periculos mai ales prin faptul că exploatează deficiențe de securitate din Microsoft Internet Explorer.

Subiectul e-mail-ului este cât se poate de variat, el fiind ales la întâmplare dintre următoarele variante: "Fw:" sau "Fw: Re:" împreună cu aceste expresii: "Cool", "Nice", "Hot", "some", "Funny", "weird", "funky", "great", "Interesting" sau "many" plus "website", "site", "pics", "urls", "pictures", "stuff", "mp3s", "shit", "music" or "info" și "to check", "for you", "i found", "to see", "here", "- check it" pentru ca în final să încheie cu "!!" sau "!", ":-)", "?!" sau "hehe ;-)". Un exemplu ar putea fi o astfel de combinație: "Funny pics here :-)".

Mesajul inclus în e-mail este numai: "peace". Virusul însă nu aduce pace. Atașat acestui vierme veți găsi un fișier intitulat "whatever.exe", care va infecta calculatorul pe care a fost primit mesajul respectiv. Interesant este faptul că aceasta este cea de-a doua lansare a acestui virus, dupa ce a fost modificat și îmbunătățit în scopul evitării detecției sale de către antiviruși. În urma infectării PC-ului atacat, codul viermelui primește controlul asupra mașinii respective, următoarele acțiuni fiind executate de acest virus: infectarea tuturor cunoscuților prin autotrimiterea sa către toate adresele de e-mail stocate în calculator în fișierul de tip WAB și infectarea întregii rețele de calculatoare din care face parte PC-ul infectat.



Aliz folosește un motor propriu SMTP (de trimitere al e-mail-urilor) asemănător cu cel folosit de predecesorii săi Sircam sau Nimda. Datorită unei vulnerabilități în Microsoft Internet Explorer, viermele poate să infecteze anumite calculatoare-gazdă fără a mai fi necesară deschiderea fișierului atașat e-mail-ului primit. Pentru a preveni această posibilitate de infectare, trebuie aplicat un patch care se găsește pe situl Microsoft la următoarea adresă: http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/MS01-020.asp

• Microsoft și-a terminat licențele de XP

Pentru a încuraja utilizatorii să nu folosească fără licență pe alte calculatoare noul sistem de operare Windows XP, Microsoft a început să ofere licențe "de familie", care permit instalarea Windows XP pe mai multe stații de lucru, la un cost mai mic decât dacă utilizatorul ar fi achiziționat o licență nouă.

Spre uimirea Microsoft, licențele familiale de XP s-au terminat în mai puțin de o lună de la lansarea XP. Noi pachete sunt pe drum, însă procesul de producție este diferit și se pare că va mai dura ceva vreme până când acest tip de licență va putea fi achiziționat de doritori. Aceste licențe nu sunt disponibile sau dedicate celor ce au cumpărat calculatoare cu XP preinstalat.

www.microsoft.com

Opera lansează versiunea 6 și pentru Linux

Extindere binevenită

A fost lansată o versiune preview a noului browser web Opera dedicată platformei Linux. Printre noutăți se numără suport pentru caracterele asiatice și cele chirilice, opțiunea "Hotclick" ce permite unui utilizator să dea dublu-click pe un cuvânt dintr-o pagină pentru a afla mai multe informații despre el și un sistem excelent de management pentru cookies. Cele câteva bug-uri de securitate ce au creat probleme în versiunile anterioare au fost eliminate.

Vicepreședintele Opera Software ASA a afirmat că este încântat de noua versiune, deoarece are potențialul de a câștiga clienți și pe piețele asiatice, cum ar fi de exemplu China.

www.opera.com

Bleem forțat să renunțe la emularea de PlayStation

Nu ne mai putem juca jocuri de PlayStation pe calculator

Bleem, o companie californiană ce producea emulatorul de PlayStation cu același nume, a fost obligată să închidă porțile în urma amenințărilor cu procese din partea Sony. Sony i-a mai dat în judecată și anul trecut, dar Bleem a răspuns cu un contra-proces care vroia să demonstreze că Sony exercită un monopol ilegal în lumea jocurilor. Compania este uimită că Sony vrea să intenteze un nou proces. "Ceea ce facem noi este să convertim titluri care și-au trăit veacul pe PlayStation, crescându-le vânzările celor de la Sony, lucru care nu s-ar fi întâmplat altfel. Sony câștigă mai mult din fiecare vânzare a Bleem sau Bleemcast decât câștigăm noi".

www.bleem.com

Cum se poate întoarce un sniffer împotriva ta

Fiecare pasăre pe limba ei piere

Sniffer-ul este un soft care poate fi folosit pentru a intercepta și descifra traficul de pe Internet sau dintr-o rețea LAN.
Un program de acest tip este Ettercap, un soft ce a creat multe discuții pe site-urile de securitate, cu el putându-se fura parole și citi date chiar și când sunt criptate cu protocolul SSL. Aparenta lui utilitate (nu discutăm acum de etică) este periclitată de un bug care permite ca vânătorul să devină vânat, ca să folosim un eufemism. Cei ce sunt afectați de Ettercap și descoperă sursa investigațiilor oneroase, pot replica prin capturarea parolelor de root și administrator de pe sistemul pe care este instalat snifferul și îl pot controla la rândul lor într-un cerc vicios ce pare că nu are sfârșit. Autorii Ettercap au afirmat că vor corecta problema în viitoarea versiune a sniffer-ului.

http://ettercap.sourceforge.net/

• Apple lansează Final Cut Pro 3

Noua versiune a soft-ului de editare video pentru platforma Macintosh va permite aplicarea de tranziții și efecte în timp real într-o secvență video digitală, fără a mai necesita prezența unui dispozitiv hardware PCI specializat în configurația computerului. Această opțiune este disponibilă doar pe calculatoarele dotate cu procesor G4, dar va atrage cu siguranță atenția celor din domeniu.

www.apple.com

• Adobe After Effects 5.5 în primăvara lui 2002

Primul trimestru al anului viitor va găzdui lansarea popularului pachet de efecte și post procesare de la Adobe. Printre principalele îmbunătățiri se numără implementarea de vederi multiple, umbre colorate, iluminare de tip vitraliu (stained glass), apariția modulului Advanced 3D Renderer pentru intersectarea layerelor într-un spațiu 3D. Importul de scene cu perspectiva camerei din 3D Studio Max și Maya precum și importul de fișiere cu 16 biți per canal (de tip Maya IFF, Max RPF, SGI sau QuickTime) sunt motive suficiente ca programul să capete atenția cuvenită. Pe lângă noile opțiuni versiunea 5.5 va avea și numeroase optimizări pentru Pentium 4 și Windows XP.

www.adobe.com

Autodesk 3D Studio Viz 4 va avea iluminare globală mai rapidă

De ce nu este oferită nativ și în 3D Studio Max?

Creat inițial ca o versiune limitată la construirea de modele arhitecturale a 3DSM, Autodesk Viz a evoluat o dată cu programul-mamă și a ajuns la ora actuală unul dintre cele mai performante softuri de vizualizare arhitecturală. El oferă modelare, import de fișiere CAD, randare, vizualizare și animație într-un singur pachet, iar o dată cu versiunea 4.0 va căpăta și un modul de iluminare globală foarte performant, care nu numai că nu necesită o perioadă de precalculare ca mai vechiul Lightscape, dar este și de circa 10 ori mai rapid. 3D Studio Viz 4 va include și o versiune îmbunătățită a modulului iDrop, un soft ActiveX ce permite utilizatorilor să publice datele pe web sau să folosească date arhitecturale din paginile de web în cadrul proiectului propriu.

www.discreet.com

SOFT Mail

"Departe de mine gândul de a mă amuza pe seama scrisorii tale (dacă aş fi vrut să fac asta aş fi trimis-o mai departe la blackmail), însă nu mă pot abţine să nu remarc câteva mici amănunte hilare".

Mihai
-

Sunt foarte dezamăgit. După ce am citit articolul vostru despre Red Faction am achiziţionat imediat cele două CD-uri în cauză! Ajung acasă, instalez jocul, din modestie bag setările 1024x768x16 high, încep jocul şi... "SURPRIZE SURPRIZE". Jocul se mişcă fragmentat rău de tot. La specificaţii tehnice în revistă aţi spus că are nevoie de un Pentium III la 350MHz, VC 8Mb, 64 RAM. Eu am un Duron la 750Mb Acorp 7KTA, 256 RAM, Creative LIVE Value!, Voodoo3 3000, HDD Seagate U5 40Gb şi mi se mişcă jocul naspa şi la rezoluţii de 800x600 cu toate la mediu. Am driverele 1.07 şi DIRECTX 8.0A. Acum vă întreb care e problema, unde este buba, o eroare de-a voastră sau sistemul meu?

Ne bucură că părerea noastră contează pentru tine. "Modestia" ta de 1024x768 cu detaliile la maxim nu este însă justificată. Nu ai tocmai un sistem de vârf, aşa că ar trebui să foloseşti setări mai reduse, în special pentru jocurile de ultimă oră. Nu în ultimul rând, setările date de noi sunt cele minime cu care jocul porneşte, nu cele pe care merge optim. Cu toate acestea, jocul ar fi trebuit să îţi meargă.

Guta-Ciucur Vasile
Târgu-Jiu

Am probleme cu arhiva zip parolată (Virtualight). Am fost pe site-ul http://www.virtualight.com dar nu am găsit nici o modalitate de obţinere a parolei. Ce fac? Se poate pune pe CD Rhino 2.0? Are 20Mb şi nu-mi permit să-l descarc. Mai vreau şi BMRT 2.6b pentru Windows şi Linux. Ştiţi ceva de Doberman? E o colecţie de scripturi pentru 3S Studio Max 4 ce converteşte scene max în scene rib pentru BMRT 2.6 (în special) fără restricţii ca RayMan. Merge şi cu BMRT 2.5 (cu asta lucrez acum - tot de la voi...) dar cu modificări (http://www.doberman.3d.nl). Blender a ajuns la versiunea 2.22 când m-am uitat ultima dată... Îl vreau şi pe acesta pentru ambele sisteme de operare. De Nurbana ştiţi (modeler NURBS ca Rhino, cu interfaţă Blender - http://www.nurbana.cx)? Pe ăsta îl am. Puneţi şi Moray 3.2 pe CD pentru POVRay. Eu îl am acum dar nu toţi pot să-l ia de pe net şi oricând. Cred că este util şi utilitarul "3dto3d" (conversii dintr-un format 3d în altul - îl am şi pe acesta; îl găsiţi pe pagina de link-uri a POV Ray-ului).

Pagina Virtua Light este acum www.3dvirtualight.com. Ne cerem scuze pentru încurcătură. La secţiunea de downloads vei găsi detalii pentru înregistrare. Nu se poate pune pe CD Rhino 2.0. Poate cel mult demo-ul de la el. Cu ultima versiune de BMRT şi convertorul de scene de rigoare vom încerca să rezolvăm. Când spui RayMan, cred că de fapt te referi la MaxMan, pentru că acesta este programul de la Animal Logic ce converteşte scene Max în format rib. Şi nu are limitări, decât în versiunea demo. Blender nu mai este freeware, aşa că va trebui să te mulţumeşti cu ultima versiune pe care o posezi. De Nurbana nu ştiam, dar ne bucurăm să aflăm şi pe această cale transmitem informaţia şi restului de amatori de modelare cu NURBS. Utilitarul de conversie dintr-un format 3D în altul se va regăsi şi el pe CD-ul revistei.

Dragos Sersea
sersead@email.ro

Fiţi drăguţi vă rog şi spuneţi-mi şi mie de unde aş putea să iau un driver pentru un monitor Tektronix de 17" model 119-5700-00 (TX-D7F54R) pentru WINDOWS 98 SE.

Vrei să spui că nu suntem drăguţi în mod obişnuit? Tsk, Tsk. Încearcă la **http://www.monitorworld.com/Monitors/tektronix/** sau în pagina **www.tektronix.com** la secţiunea software&drivers.

G. Bogdan
bogdan_zuz@yahoo.com

Vreau să ascult şi eu ca orice om muzică de pe CD şi nu pot, în schimb se poate asculta muzică numai în format mp3&wave. Celelalte formate nu-mi merg. După părerea mea (care nu sunt un cunoscător extraordinar în materie de calculatoare) problema ar putea să fie din cauză că, din păcate, nu am instalat WINDOUS original pe hard şi s-ar putea să nu fi instalat tot Win, fie pentru că nu am instalat ce trebuie la driverul de la placa de sunet.

Aş vrea să aflu părerea voastră şi poate mi-aţi da nişte sfaturi să rezolv problema aceasta.

Departe de mine gândul de a mă amuza pe seama scrisorii tale (dacă aş fi vrut să fac asta aş fi trimis-o mai departe la blackmail), însă nu mă pot abţine să nu remarc câteva mici amănunte hilare. În primul rând, oricine este legat de computer are o mare problemă din start, lăsând la o parte imposibilitatea de a asculta muzică, fie şi ea în format "val"(wave). Problema ta se datorează lipsei cablului dintre CD-ROM şi placa de sunet sau conectării lui defectuoasă. Sistemul de operare nu are, mai mult ca sigur, nici o vină, faptul că face parte din gama REEBOOK, SANY, PLYSTATION fiind, fireşte, absolut irelevant.

Petre
petre.radu@hotmail.ro

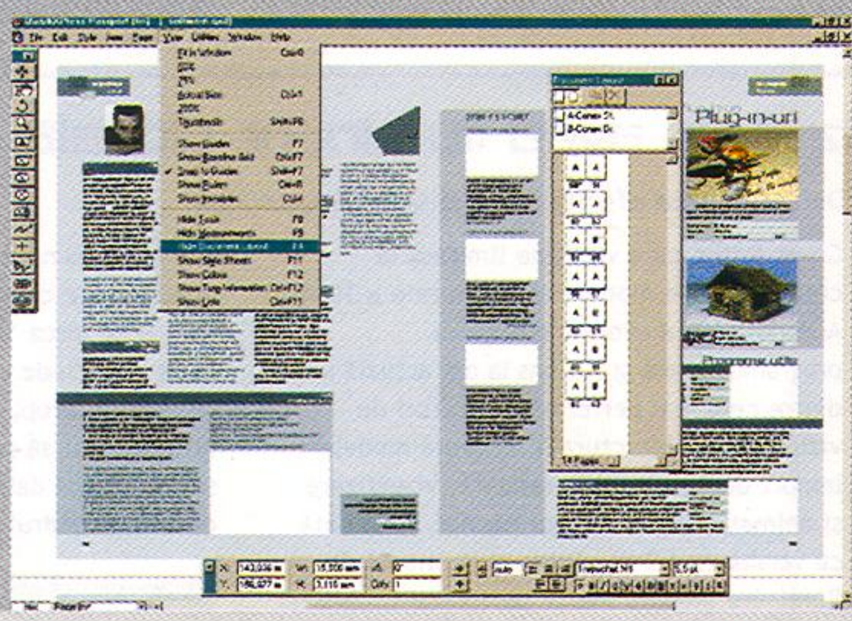
Am luat de la un prieten pe hard-disk un DivX cu "American Pie 2" şi aş vrea să îl trag pe un CD. Problema este că DivX-ul are 709Mb şi nu ştiu nici un CD aşa de mare (am văzut unele de 870Mb, Parrot dacă îmi aduc bine aminte, dar nu am de unde să îmi cumpăr unul acum, şi am înţeles că nu merge cu toate writerele). Ideea e că dacă îi tai genericul de la sfârşit sunt sigur că ies sub 700Mb. Cu ce program pot să editez DivX-uri şi să tai din ele fără să aştept o eternitate (am încercat cu Adobe Premiere 5 şi mi-a zis că ar trebui să aştept vreo 4 ore)?

Programul de care ai nevoie se numeşte Virtual Dub (www.virtualdub.org) şi poţi găsi detalii despre cum să îl utilizezi în scopul dorit de tine la adresa **http://www.digital-digest.com/nick-yguides/join-split-avi.htm**. Alternativ, ai putea să îl transformi în Video-CD, lucru care l-ar face .mpg, la o calitate mai proastă şi fără partea de auto-corectare a erorilor, deci ar încăpea şi pe un CD de 650 de Mb. Sau ai putea să îl scrii cu Nero Burning ROM cu opţiunea Overburn şi va încăpea cu totul pe CD fără să îl tai.

r4v3n
r4v3n@queenzone.com

Am trei întrebări legate de Quark Xpress 4:
1. Am un document cu mai multe pagini. Vreau ca fiecare pagină să aibă acelaşi antet. Cum se poate face acest lucru automat, fără să trebuiască să-l aranjez eu pe fiecare pagină?
2. Am o revistă de 36 de pagini făcută în Quark. Vreau să o capsez la mijloc. Cum se aranjează paginile astfel încât să corespundă corect după capsare (de exemplu pagina 3 cu pagina 32)?
3. Îmi puteţi da nişte link-uri cu tutoriale Quark?

Toate elementele stabile: antet, căsuţa cu numărul de pagină, etc, trebuie puse într-un document master, pe baza căruia îţi creezi apoi paginile din publicaţie, folosind simpla operaţiune drag&drop. Problema este dacă tu ai publicaţia făcută deja, utilizarea acestei metode nu este posibilă, antetul trebuind să fie aranjat manual. Rearanjarea paginilor se face tot prin drag&drop în fereastra de layout, apelată prin apăsarea tastei F4. Din nou apare aceeaşi problemă: dacă ai conceput deja revista şi ai text care "curge" dintr-o pagină într-alta, nu mai poţi deplasa paginile în layout fără să faci un haos în conţinut. Dacă fiecare pagină este o entitate separată însă, se poate reorganiza fără probleme, după principiul simplu prima cu ultima, a doua cu penultima şi aşa mai departe. Tutoriale poţi găsi la următoarele adrese:
http://www.american.edu/nmc/pdf_quark.html
http://www.xpressobar.com/
http://www.huntfor.com/design/tutoriais/quarkxpress.htm
http://deezin.com/quark.html
http://graphicdesign.about.com/cs/quarktutorials/



Dacă ai probleme cu soft-ul, pune mâna pe pix sau pe taste şi scrie o scrisoare pe adresa redacţiei sau un mail la softmail@xtrempc.ro. Răspuns garantat.

Plugin-uri

ŞTIRI PE SCURT

• Streaming web de la Discreet

Discreet a lansat Cleaner 5.1, un soft conform standardelor industriei cinematografice, folosit pentru importarea, editarea, comprimarea şi transferarea streaming a unor secvenţe video pentru web. Cleaner 5.1 este disponibil ca update gratuit pentru toţi posesorii de Cleaner 5.

www.discreet.com

• Trainz are plugin pentru Max

Auran, creatorii game development kit-ului Auran Jet, au anunţat că Trainz, viitorul lor simulator de trenuri în miniatură va include un plugin de export pentru 3D Studio Max. Pluginul va permite utilizatorilor să adauge modele 3D personalizate în joc. Nu se ştie încă dacă va fi suportat şi gMax.

www.auran.com

• Oceane real-time pentru jocuri

Arete Entertainment a anunţat disponibilitatea softului Digital Gameware, o soluţie middleware de simulare şi randare a maselor de apă oceanice la un framerate acceptabil pentru producătorii de jocuri. Digital Gameware este bazată pe seria Nature Tools care a fost folosită pentru realizarea efectelor speciale "acvatice" din Titanic, Cast Away şi Pearl Harbour.

www.arete.com

• Sunetele influenţează animaţiile

WaveAnalyzer de la Eagle Research poate controla şi sincroniza o animaţie 3D pe baza frecvenţelor dintr-un track de sunet. Puteţi vedea câteva exemple pe site-ul companiei şi tot de acolo puteţi transfera versiunea demo a plugin-ului.

http://www.eagle.gr/waveanalyzer/

Digimation Darwin

Darwin este un set de obiecte de bază parametrice creat pentru a ajuta artiştii să dea viaţă unor creaturi în 3DS Max 4 rapid şi eficient. Dotat cu peste 600 Mb de componente şi texturi real-life, nu doar fotorealiste, Darwin permite crearea unei noi forme de viaţă în doar câteva minute, maxim jumătate de oră dacă includem şi texturarea. Pluginul include seturi complete de mâini, picioare, corpuri, capete, labe, aripi şi aripioare dorsale, ciocuri, copite, limbi, coarne, cozi şi dinţi, ce pot fi adaptate şi combinate pentru a produce întreaga gamă de fiinţe vertebrate şi chiar nevertebrate. În plus, toate părţile flexibile ale corpului conţin "oase" tip Max, ceea ce înseamnă că în momentul în care o creatură a fost generată, ea este simultan gata de a fi animată în mod corect. Darwin este totodată complet extensibil: toate modelele sunt fişiere 3DS Max standard, astfel încât dacă aveţi nevoie să includeţi o meşă creată pentru un personaj special, nu trebuie decât să o importaţi şi să o ataşaţi la el. Numeroase slidere pentru controlul expresiilor faciale şi al altor parametri sunt disponibile şi pot fi editate sau înlocuite cu unele noi.

Construit pe principiile lui Character Creator, Darwin aduce numeroase opţiuni noi şi se poate dovedi un ajutor neprețuit pentru un artist 3D amator.

Program gazdă	3D Studio Max		
Producător	Digimation		
Web	www.digimation.com	Preţ	395$

V-RAY

V-RAY este un motor de raytracing pentru 3DS Max cu numeroase opţiuni avansate, dezvoltat de Chaotic Dimensions. Setup-ul scenei şi raytracing-ul propriu-zis beneficiază de un algoritm de accelerare, un feature cu care sunt dotate majoritatea motoarelor de raytracing actuale, inclusiv Brazil, Final Render şi Entropy. De asemenea, sunt prezente caracteristici gen area shadows, sub-surface light scattering, global illumination, translucency, depth-of-field, caustics. Tehnologiile de "adaptative multi-pass antialiasing" şi "irradiance" cresc foarte mult viteza de randare a scenelor complexe, când este vorba de valori ridicate de sampling, respectiv de iluminare globală. Plugin-ul este complet integrat în Max, având suport pentru materialele şi mediile standard din programul de la Discreet. Aflat în stadiu alpha, V-RAY a intrat în faza de beta-testing public la data de 1 decembrie 2001.

Program gazdă	3D Studio Max
Producător	Chaotic Dimensions
Web	www.chaoticdimension.com

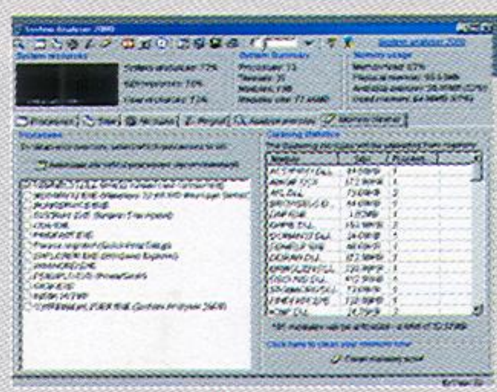
Programe utile

Blaze Media Pro 2002e

Blaze Media Pro este un player multimedia ce suportă toate formatele populare audio şi video, oferind şi posibilitatea de editare a acestora pe lângă redarea propriu-zisă. Printre opţiunile importante se numără suportul pentru drag&drop şi skin-uri, editarea tag-urilor MP3, playlisting avansat şi accesul la baza de date CDDB. Programul suportă şi formatul OGG Vorbis precum şi conversii din CD-Audio în OGG, ca şi din MP3 în OGG şi invers.

Web
www.mystikmedia.com
Producător
Mystik Media
Limitări
Shareware 15 zile trial

System Analyser 5.2



Web
N/E
Producător
Hans Niekus
Limitări
Shareware, unele teste nefuncţionale

System Analyser vă pune la dispoziţie numeroase informaţii despre componentele din PC-ul vostru: BIOS, memorie, CD-ROM, SCSI, API, placă video, modem, placă de reţea, AGP, PCI, IRQ, CPU, DMA, monitor, mouse, ISDN, PCMCIA, cache, HDD, keyboard şi placă de sunet. Ca şi în SiSoft Sandra, nici o piesă hardware nu este lăsată pe dinafară, ba chiar sunt incluse şi unele componente software. În versiunea shareware nu toate testele sunt funcţionale, însă programul poate fi înregistrat în schimbul sumei de 24$.

DarkBASIC 1.09b

Acest soft împleteşte puterea DirectX cu uşurinţa în programare a BASIC-ului, oferind utilizatorilor posibilitatea de a crea soft profesional. DarkBASIC este un wrap pentru API-ul DirectX care permite utilizarea de obiecte 3D, bitmap-uri, sunete, muzică şi animaţii pentru a crea un executabil care poate fi orice, de la un meniu de autorun pentru CD la un joc 3D. Versiunea neînregistrată are numeroase limitări: maxim 10.000 de linii de cod, lipsa help-ului contextual, nu se pot importa modele 3DS, librăria conţine doar câteva exemple din fiecare tip de resurse şi multe altele. Înregistrarea costă 70$.

Web
www.darkbasic.com
Producător
Dark Basic Software

Exluna Entropy 3.1

Noutăţi de pe frontul din West

Redactor: Mihai Asgian

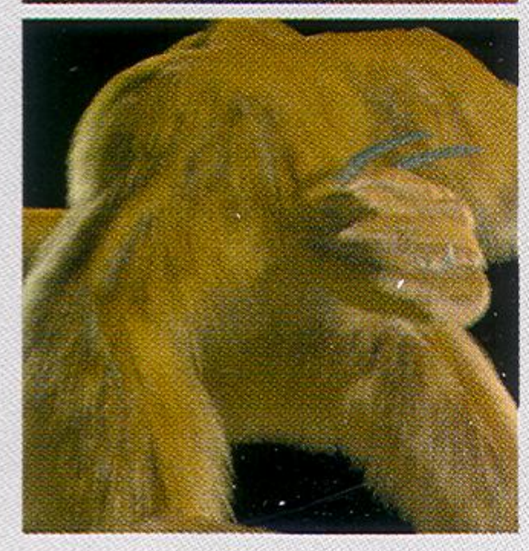
Pe piaţa motoarelor de randare fotorealiste există o concurenţă acerbă. Protagoniste sunt mai multe companii de renume printre care se numără Mental Images Gmbh, Pixar, Exluna, Cebas şi asta menţionând doar câteva dintre ele. Ce face un renderer este clar pentru cei ce se ocupă de grafică 3D: este un program care este în stare să transforme obiecte 3D aflate într-o scenă virtuală în imagini de o calitate mai bună sau mai rea. Cu cât imaginea rezultată este mai apropiată de realitate, cu atât motorul de randare este mai bun (şi mai scump).

Aici vorbim despre renderer-ul Entropy produs de compania Exluna, care reprezintă varianta comercială a motorului de randare freeware numit BMRT (Blue Moon Rendering Tools). BMRT este un motor popular ce a fost folosit pentru efectele speciale din numeroase filme pe care probabil le-aţi văzut: Hollow Man, Stuart Little sau Gone in 60 Seconds. Un motor de randare nu face însă treaba singur, scena 3D destinată randării fiind creată într-un program sau mediu 3D cum ar fi SoftImage, XSI, Maya, 3D Max sau Lightwave. Există, de altfel, multe programe 3D disponibile, fiecare având avantajele şi dezavantajele specifice. Între Entropy şi BMRT este greu de făcut o disociere, deoarece prin natura lor ele fac corp comun. BMRT apărea în urmă cu peste 7 ani, fiind alternativa gratuită a lui RenderMan de la Pixar. Fiind gratuit şi oferind o calitate remarcabilă, a fost ales de mulţi producători, mai ales că BMRT era compatibil la nivel de sursă cu RenderMan. Ambele "înghiţeau" ca input fişiere RIB iar rezultatele aveau diferenţe insesizabile vizual. Cu fiecare evoluţie, ambele motoare se perfecţionau şi iată că, după câţiva ani, cei de la Exluna au decis să transforme renumele BMRT în profit şi astfel i-au schimbat numele în Entropy. Rezultatul este un program ce se vinde cu peste 1700 de dolari per punct de lucru. Este greu de evaluat dacă această sumă reprezintă prea mult pentru utilitatea acestui motor de randare. Este cu siguranţă mult pentru un utilizator obişnuit, care lucrează acasă şi pentru care 3D-ul este mai mult un hobby. Pentru profesioniştii care lucrează însă în studiouri de film şi în televiziune, preţul este probabil unul corect.

Versiunea la care Exluna a ajuns pentru Entropy este 3.1. Această versiune, în stadiul beta la ora actuală, nu diferă ca motor de randare cu cea scoasă sub denumirea de Entropy 3.0 R5 (release5) cu numai 4 săptămâni în urmă. 3.1 vine în schimb cu plugin-urile care permit conectarea Entropy cu 3DStudio Max, LightWave şi Maya. Se poate spune "în sfârşit" pentru că până acum, toate încercările mele de a randa din MAX cu Entropy au dat rezultate îndoielnice. Este drept că am folosit plugin-ul MaxMan (produs de Animal Logic) de conectare la RenderMan, dar cum Entropy susţine că este compatibil cu acesta din urmă, ar fi trebuit ca rezultatele să fie altele. Faptul că Frank DeLise (product manager 3D Studio Max) de la compania Discreet se declara încântat de Entropy constituie cel puţin în acest moment o promisiune.

Particularităţile lui Entropy 3.1 îl fac foarte interesant pentru toţi cei din domeniu. Noutăţi ca depth-of-field, iluminare HDRI bazată pe suprafeţe, dizlocări (displacement) reale la nivel de subpixel se anunţă ca facilităţi foarte atractive. Toate acestea, combinate cu viteză crescută de randare, motion blur şi integrare direct în interfaţa 3DS Max, Maya sau Lightwave îl fac un concurent serios al noului plugin de randare de la Cebas, Final Render Stage 0 sau pentru mai bătrânul Mental Ray.

Colaborarea cu 3D Studio Max şi Viz este una specială, Entropy 3.1 integrând fără nici o problemă întreaga geometrie din MAX, inclusiv la nivel de informaţie de material sau iluminare. Este o combinaţie foarte fericită ce profită din plin de arhitectura hibridă Scanline/Raytrace şi duce la rezultate finale în timp scurt. Să nu vă închipuiţi că vorbim de secunde, totuşi, o imagine complexă necesitând în continuare un timp rezonabil de randare.



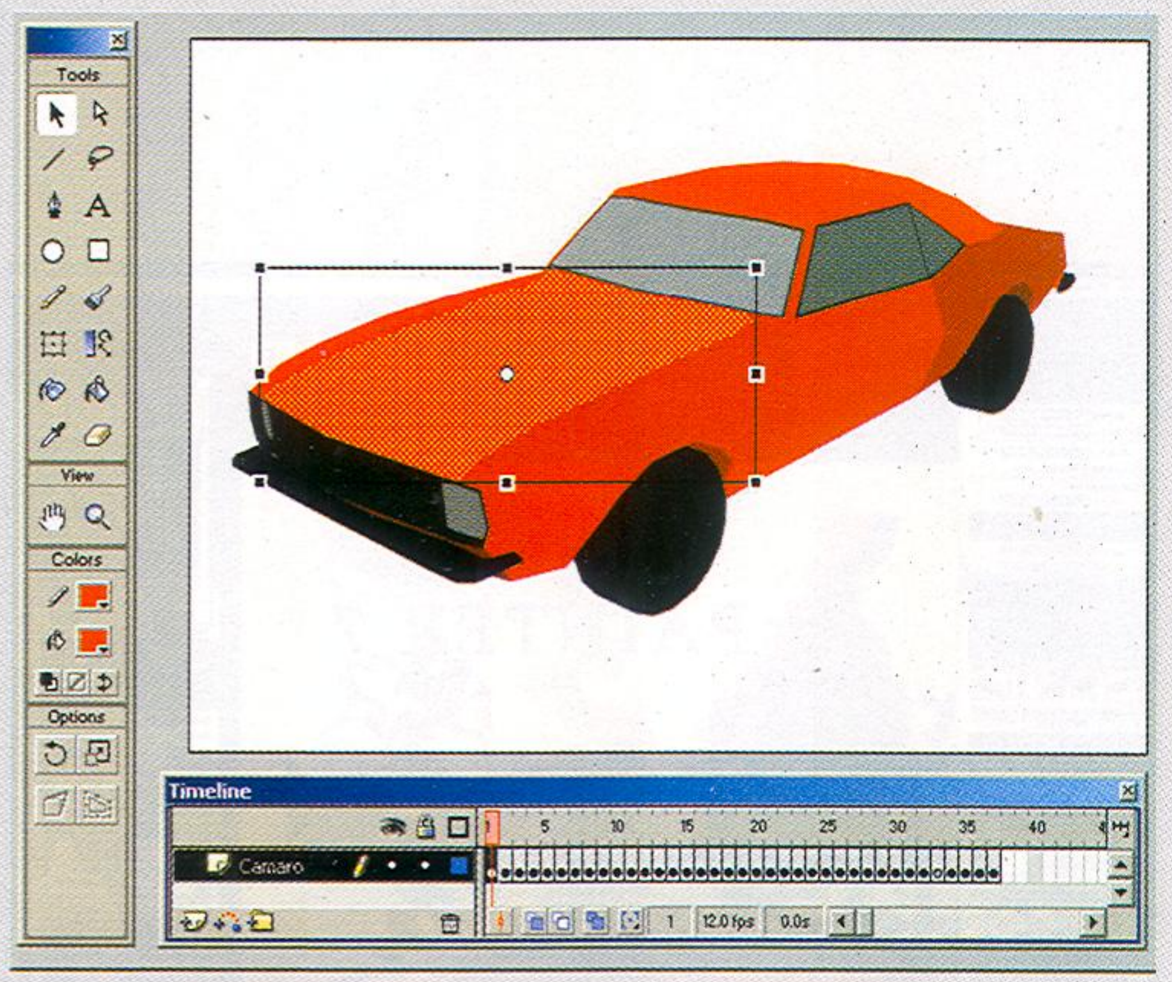
Macromedia Flash 6

Redactor: Mihai Asgian

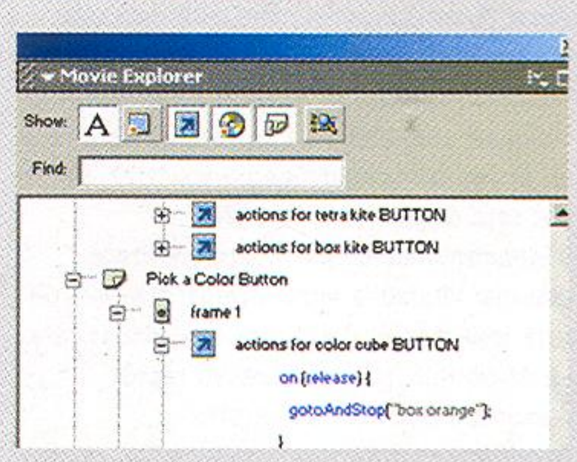
Extensia evoluției?

Vă veți întreba, și pe bună dreptate, deja Flash 6? În condițiile în care Flash 5 a apărut doar de câteva luni, întrebarea este perfect justificată. Macromedia lucrează totuși la noua versiune a programului și, chiar și în condițiile prematurității acestei producții, Flash 6 este foarte așteptat. Iată însă că această așteptare nu este una liniștită și scântei pot ieși chiar și din întâmplări banale ca și ceva pe care am să o evoc în continuare. Pe siteul www.flashkit.com care este gazda celei mai prestigioase comunități online de useri și programatori Flash, au fost postate acum câteva zile câteva capturi de ecran ale versiunii 6. Aceste capturi de ecran nu erau însă unele reale ci unele "făcute", mai exact, imagini create de useri pe baza unui wishlist al unui forum de discuții. În fond, era vorba doar de o simplă glumă la care a râs toata lumea, mai puțin Macromedia care a cerut ca respectivele imagini trucate să fie retrase imediat, ceea ce s-a și întâmplat. Pe flashkit.com cheful s-a spart. Mai există doar o notă explicativă legată de cele întâmplate.

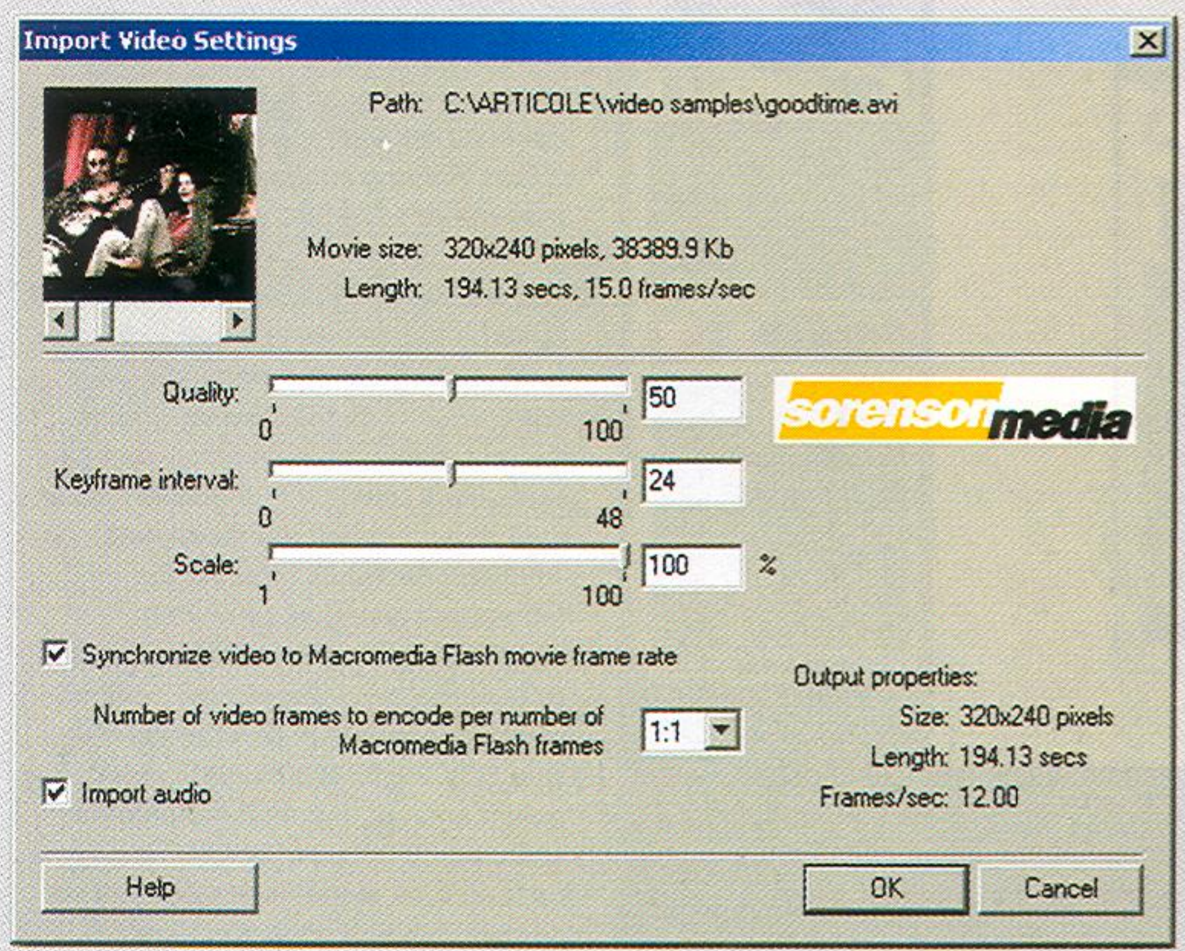
Capturile de ecran prezentate în articolul de față sunt însă reale, este vorba chiar despre Flash 6 (development build). Deocamdată, fiind doar o versiune incipientă beta, instabilă, nu avem premisele să tragem concluzii privind finalitatea programului. Totuși, ne putem forma o primă impresie. Noutățile absolute anunțate pentru Flash 6 includ importul de fișiere video, folosind tehnologie de compresie Sorenson (Sorenson fiind liderul incontestabil în materie de compresie video pe platforme Macintosh, dar și pe Windows ca subcodec QuickTime). Se pare totuși că Macromedia a înțeles în sfârșit că Flash nu mai reprezintă doar mediul de programare multimedia pentru web cu grafică vectorială simplă cum a fost gândit inițial. Mai mult ca sigur, versiunea finală pe care nu o așteptăm mai devreme de Mai-Iunie 2002 ne va uimi cu foarte multe surprize, îndreptate în special în direcția facilităților multimedia/video. Vestea proastă (mereu trebuie să fie și așa ceva) este că Flash rămâne același program greu de folosit sau de învățat. Poate că Macromedia intenționează o schimbare a modului de lucru, dar din această versiune, cel puțin deocamdată, nu se sesizează această intenție.

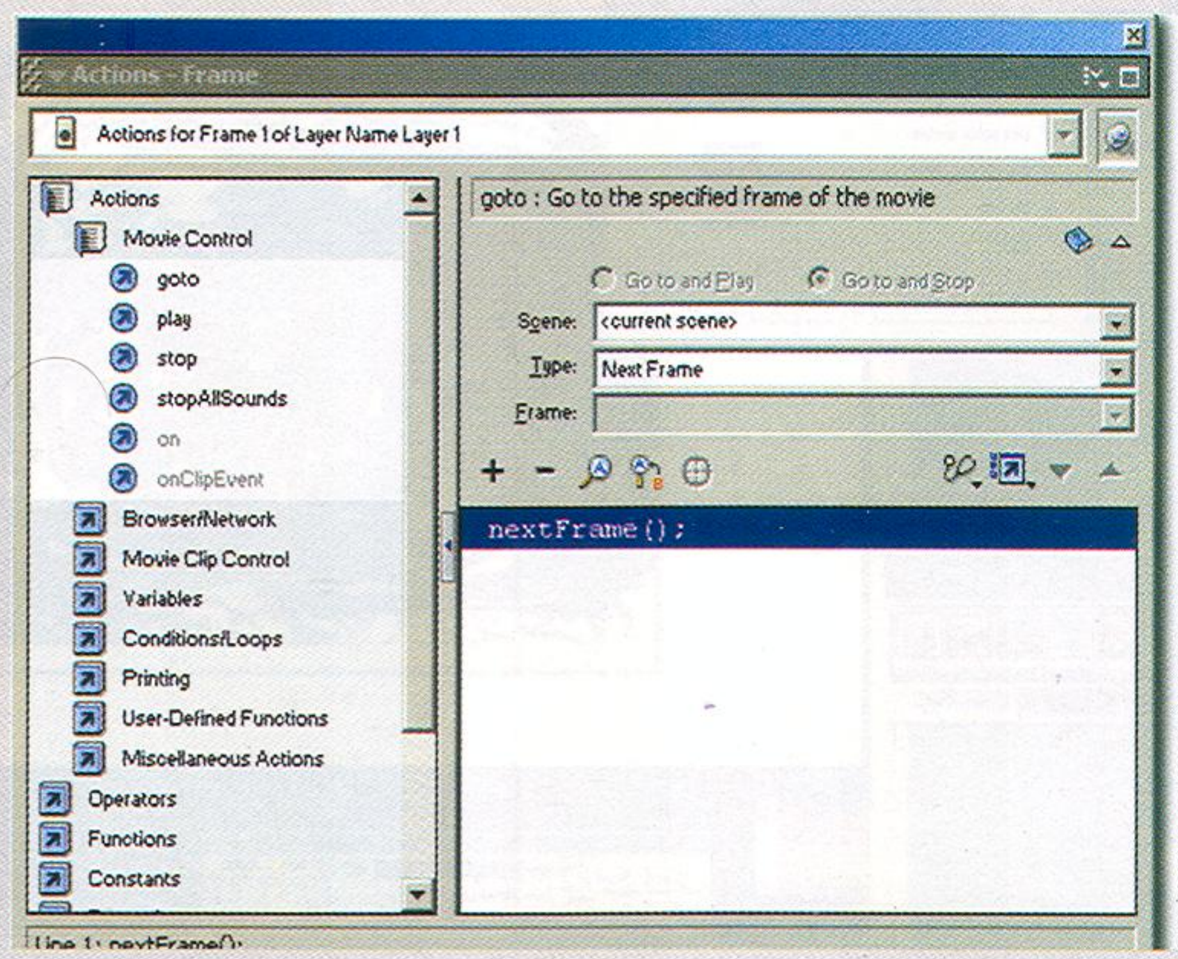


Animație în Flash 6 pe baza unui fișier SWF creat în programul Swift3D 2.0, ce urmează a fi prezentat în numărul următor.



• **Ce este nou?**
Interfața este îmbunătățită, fiind dotată cu panouri dockabile și inspectoare de proprietăți interesante, customizabile, alcătuite oarecum similar cu cele din Dreamweaver. O altă noutate este faptul că layerele pot fi restrânse și pot fi de asemenea mutate. SmartClips sunt acum și mai puternice și se pot construi interacțiuni cu animația continuă. Ca unealtă nouă se remarcă Free Transformation Tool. Dacă va fi programabilă sau nu rămâne de văzut. A fost extins setul ActionScript, deci are loc o scriptare mai puternică și o simplificare a utilizării Form Elements (prin drag&drop). Legat de faptul că Flash este un soft destul de greu de folosit pentru începători, Macromedia intenționează să includă odată cu programul și un set extins de template-uri care să permită novicilor să obțină rapid rezultate sau să învețe. O informație importantă o reprezintă faptul că Macromedia se pregătește să scoată un SDK universal și playere Flash pentru absolut toate platformele existente.

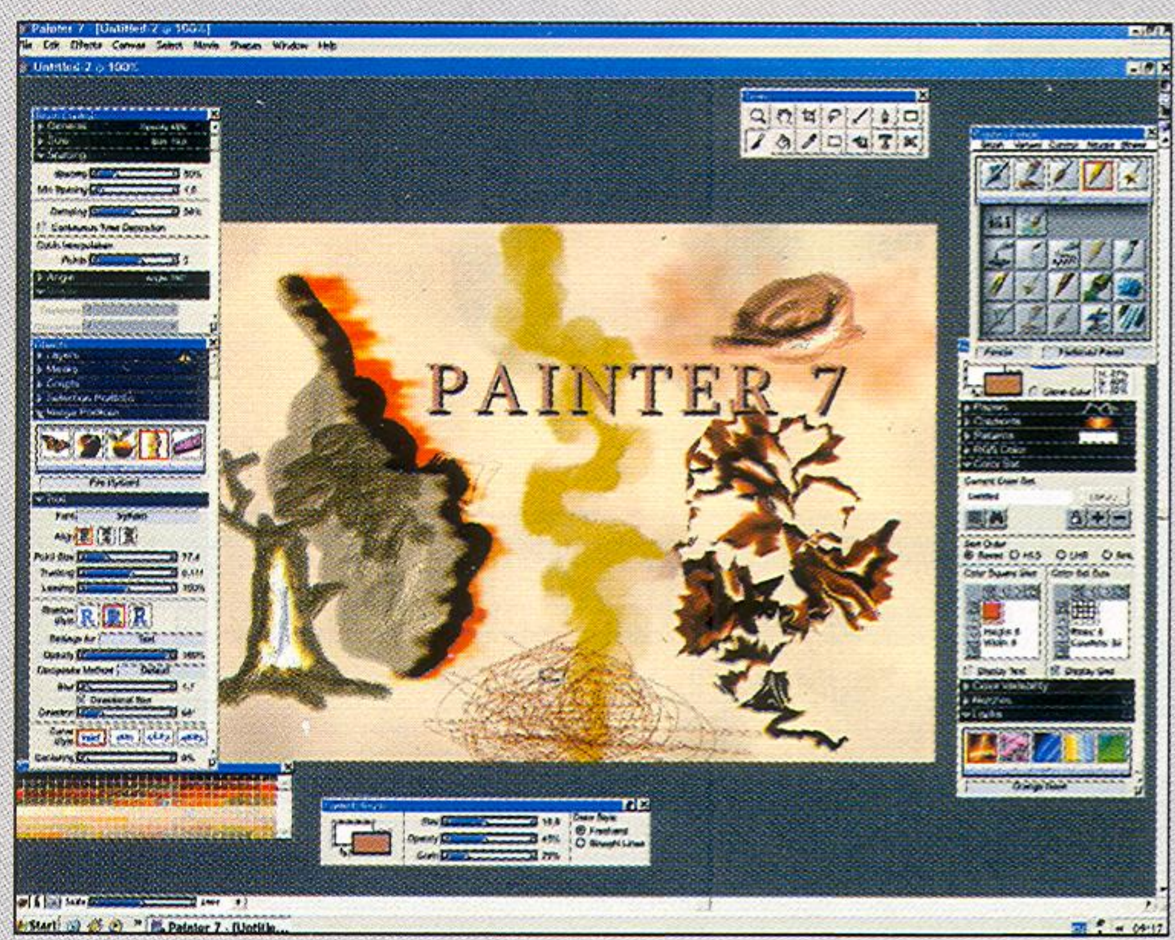




Redactor: Adrian Dorobăţ

Procreate Painter 7

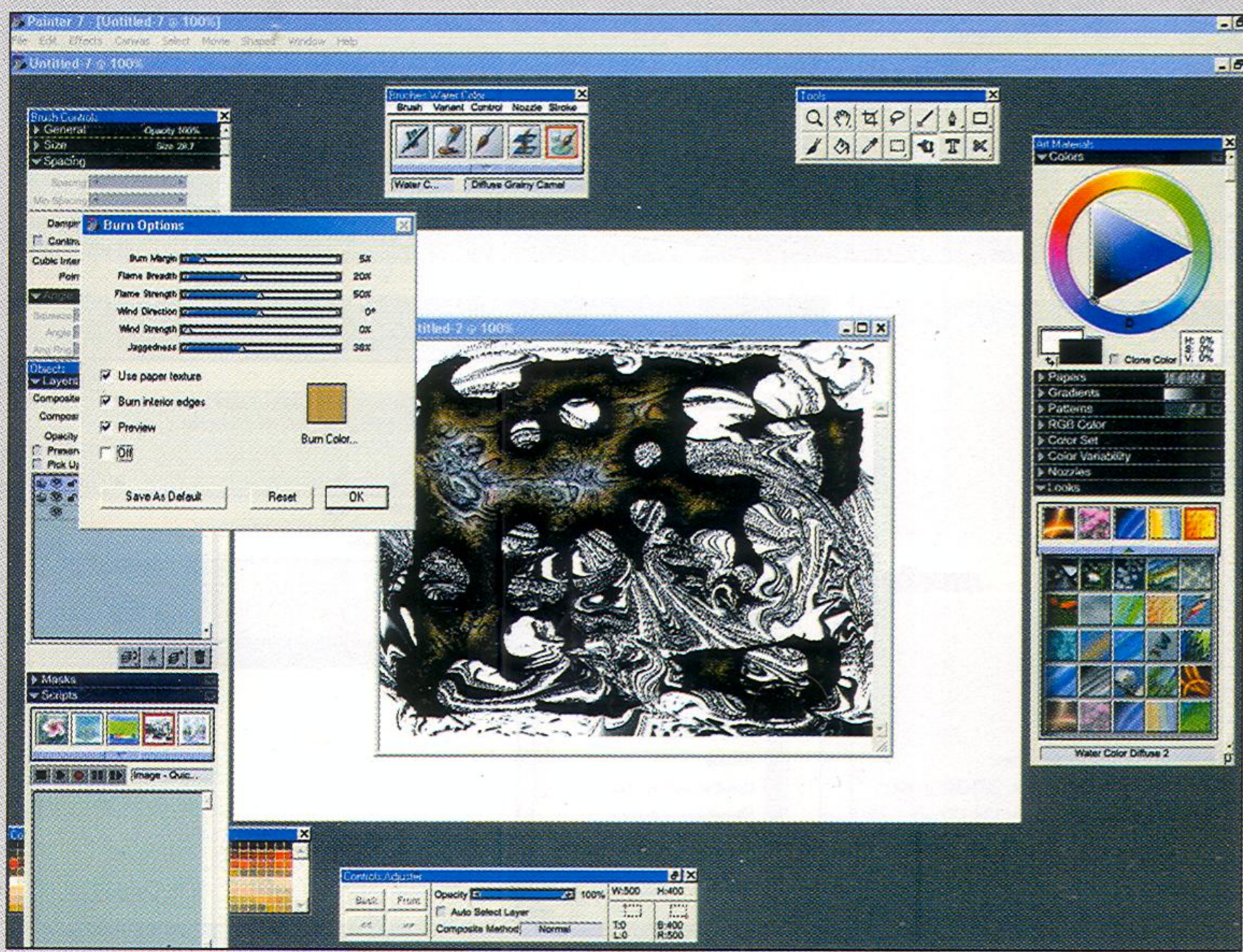
Arta digitală sub o nouă înfăţişare



Painter a fost întotdeauna un program ceva mai neobişnuit. În timp ce restul softurilor se orientau către editarea de imagini şi fotografii digitale, Painter a plusat de fiecare dată pe impresia artistică. În loc să folosească instrumente de corecţie a culorilor, de decupare şi aranjare, şi o structură de tip colaj de imagini, Painter s-a încadrat într-o clasă aparte de programe, oferind utilizatorului o gamă largă de instrumente artistice profesionale, de la cretă la creioane colorate şi de la marker la vopsele în ulei. Cu toate acestea, programul nu şi-a atins niciodată audienţa dorită, deoarece interfaţa excentrică nu era tocmai pe placul artiştilor şi aşa nemulţumiţi că trebuie să îşi adapteze modul de lucru la un software digital.

Valoarea programului este pe atât de controversată pe cât de zbuciumată este istoria sa. El a fost mai întâi dezvoltat de Fractal Design, apoi a trecut sub blânda obăduire a MetaCreations şi în cele din urmă a fost achiziţionat de Corel atunci când MetaCreations a renunţat la producţia de software de grafică. Versiunea 6.0 a fost una de tranziţie şi a rămas în istorie ca una dintre cele mai bogate în bug-uri, iar cum Corel nu este vestit pentru interfeţe uşor de manevrat, nu prea se vedeau speranţe de îmbunătăţire nici în această direcţie. Cu toate acestea, Corel s-a decis să ia în serios tutela asupra Painter-ului şi a înfiinţat o divizie specială: Procreate, dedicată fostelor produse MetaCreations (Painter şi Kai Power Tools).

Dacă va mulţumi Painter 7 cercul de utilizatori fanatici şi va câştiga (eventual) utilizatori noi este încă în dubiu. Ne putem face o idee analizând noutăţile, precum şi avantajele şi dezavantajele programului.

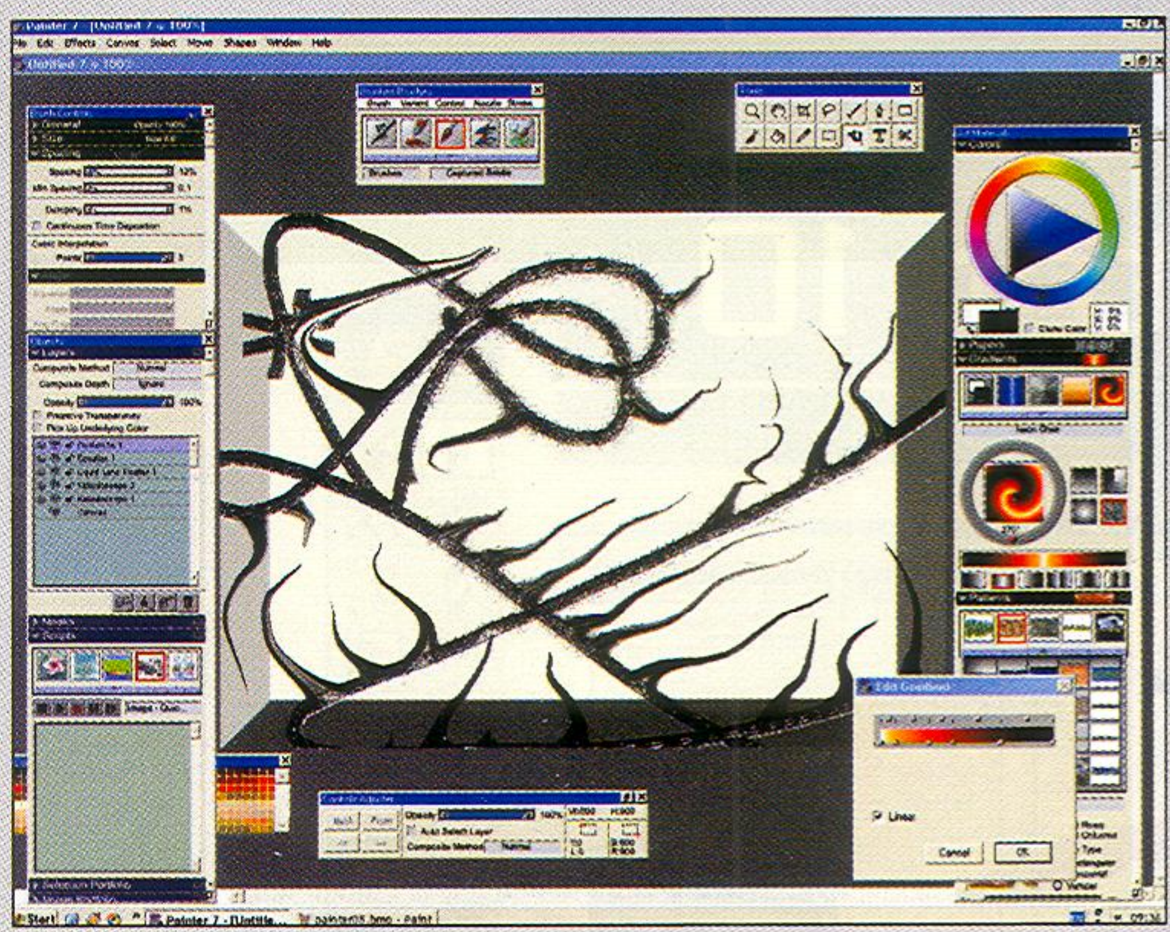


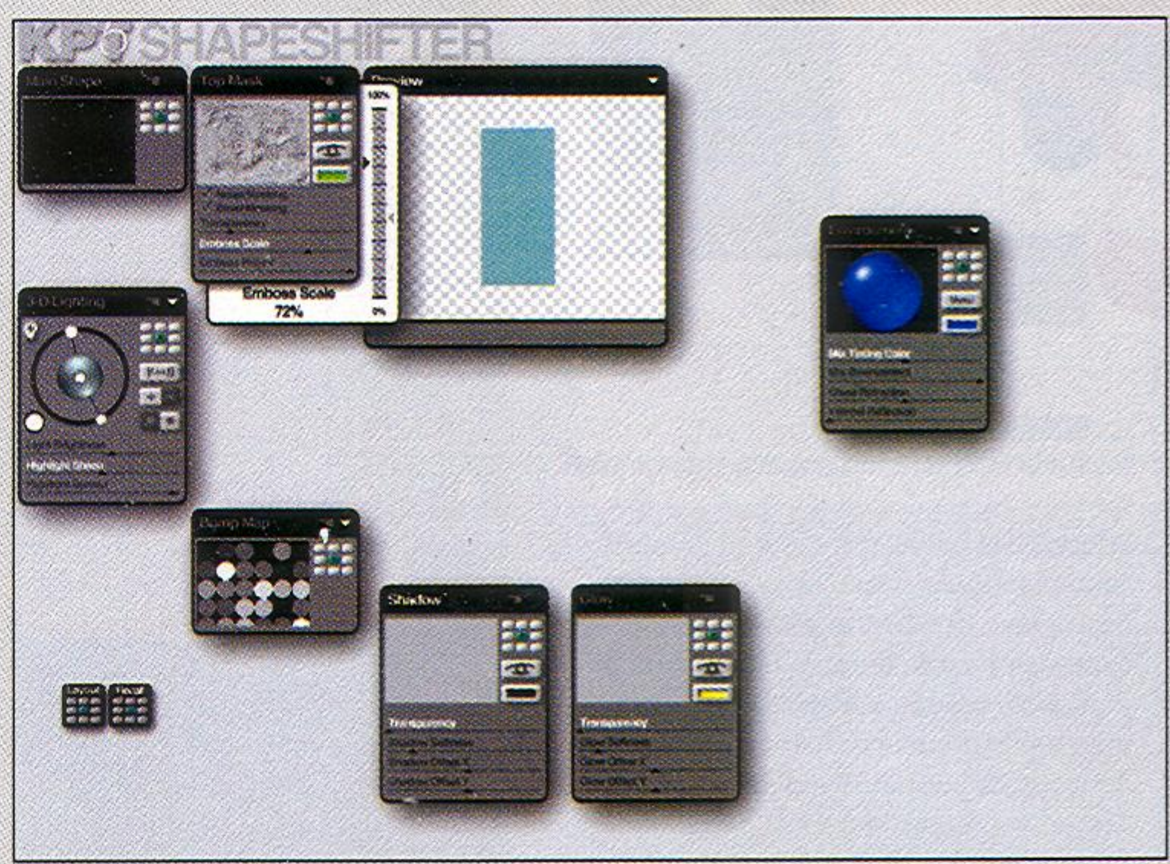
Interfaţa

Când programul porneşte prima oară, pare că nimic nu s-a schimbat, ceea ce este în mod evident o dezamăgire. Cu toate acestea există mici schimbări ce pot fi descoperite dacă priveşti cu atenţie, şi de ce să nu recunoaştem, aşa mici cum sunt, sunt binevenite. Unele butoane text only au fost înlocuite cu icon-uri tipice Corel. Au fost schimbate shortcut-urile, şi, deşi ele încă nu pot fi editate în vreun fel, se pot seta principalele meniuri pe tastele funcţionale (F-uri). Există un slider în partea de jos a ecranului care permite un zoom continuu atunci când este deplasat cu mouse-ul, ceea ce este în mod clar o îmbunătăţire faţă de vechiul zoom arbitrar, cu valori prestabilite. Când se lucrează la un desen care presupune perspectivă, se pot seta diverse tipuri de grile tridimensionale ce pot fi personalizate. Cea mai lăudabilă îmbunătăţire a interfeţei este însă meniul right-click contextual care vă dă posibilitatea să accesaţi rapid comenzile cel mai des folosite (modificarea dimensiunilor pensulei, tipul ei, zoom, atributele unei forme vectoriale). Acest aspect devine foarte necesar în momentul în care, cu toate meniurile deschise, spaţiul de lucru din Painter 7 devine înghesuit până şi într-o rezoluţie de 1600x1200 pixeli.

Ferestre de instrumente

Painter a fost chinuit de la bun început de acest sistem bizar de ferestre de instrumente ce se pot deschide şi închide şi mai au şi posibilitatea de scroll, şi se pare că va mai fi chinuit şi în continuare, chiar dacă pe ici colo s-au mai făcut unele schimbări. Secţiunea Color Set din fereastra de materiale oferă acum posibilitatea de a genera o gamă de culori pe baza imaginii, layer-ului sau selecţiei curente, ceea ce este de-a dreptul o binecuvântare faţă de modul în care trebuia creat un nou set de culori până acum, prin selectarea fiecărei culori în parte cu color picker-ul. Şi gândiţi-vă cât de mult simplifică această opţiune





selectarea de tonuri potrivite pentru a crea lumini şi umbre din culoare. Un alt lucru bun este încorporarea fostului meniu Dynamic Layers în cadrul meniului principal Layers, mai ales că este vorba practic de efecte care se aplică la nivel de layer, şi care pot fi adăugate sau eliminate după dorinţă. De asemenea, utilizarea tool-ului de text s-a apropiat de metoda "normală" din Photoshop, renunţându-se la vechea metodă bazată pe un "dynamic plugin layer", o opţiune căreia nimeni nu a reuşit să îi descopere înţelesul până în prezent. Acum, orice text apare în propriul layer text editabil şi poate fi modificat din meniul dedicat, exact ca în Photoshop. Schimbarea este doar de suprafaţă însă: de fapt fiecare text este un dynamic layer ce poate fi convertit în curbe vectoriale, ca şi în versiunile anterioare ale Painter-ului. Dar simplitatea şi familiaritatea noului meniu te ajută să treci cu vederea această păcăleală inofensivă.

Arhitectura internă şi noile medii creative

Toate pensulele şi instrumentele de desen din Painter sunt practic fişiere ce conţin parametri unici ce definesc respectivul tool. Până acum toate aceste fişiere erau comasate în librării de dimensiuni apreciabile a căror componenţă nu putea fi modificată decât prin intermediul complicatei ferestre de dialog Mover. Odată cu Painter 7, pensulele sunt stocate în fişiere XML distincte, care pot fi editate, deplasate dintr-un fişier într-altul sau schimbate între utilizatori.

Pe lângă arhitectura internă, Painter 7 oferă şi noi instrumente creative. Primul dintre acestea este modul watercolor, care permite simularea corectă din punct de vedere fizic (şi eventual chimic) al pictării cu acuarele. Deşi pare o chestiune nesemnificativă, simularea corectă a desenelor în acuarelă este la fel de complicată pentru grafica 2D cum este randarea laptelui pentru grafica 3D. Este nevoie ca dârele de apă amestecată cu culoare să se combine realist între ele, pigmentul suspendat în lichid trebuie să difuzeze către marginea zonei pictate şi să se usuce după modele influenţate de rugozitatea hârtiei. Painter a oferit ceva similar şi în versiunile precedente prin layer-ul dedicat Wet, dar noul Watercolor este mult mai avansat din punct de vedere al realismului şi oferă mult mai mulţi parametri ce pot fi modificaţi: umiditate, rată de evaporare, porozitatea hârtiei şi chiar şi direcţia curentului de aer care usucă dârele de acuarelă. Poate că pentru utilizatorul de rând aceste opţiuni sunt nefolositoare, însă pentru categoria de artişti ce trec de la mediul natural la mediul digital despre care vorbeam la începutul articolului, ele sunt foarte importante. Layer-ul Watercolor este unul dedicat şi poate fi editat separat de restul layer-elor. Oricâte layere Watercolor pot coexista în cadrul aceleiaşi imagini, indiferent de caracteristicile lor particulare.

Pe aceleaşi principii este construit cel de-al doilea mediu bazat pe layere din Painter 7: Liquid Ink. Acesta poate simula tensiunea superficială şi vâscozitatea a numeroase lichide cu care se pictează şi chiar a multora cu care nu i-a trecut nimănui prin gând să picteze, de la cerneală la ceară şi de la uleiuri colorate la mâzgă acidă (ok, recunosc că pe asta am inventat-o).

În layer-ul Liquid Ink vopselurile se comasează şi se suprapun ca în realitate, dar acţiunea lor poate fi şi negativă: cu setările adecvate se poate efectiv "săpa" într-un strat de vopsea, simulând acţiunea unui acid sau a unei sculpturi în ceară. Sculpturile în ceară sau în lemn mai pot fi simulate din noul meniu Surface Control, unde unul dintre efecte este chiar Woodcut. Un altul este Distress, care "îmbătrâneşte" imaginea, introducând eroziune şi alte efecte ce o transformă în antichitate.

Trei noi efecte mai sunt disponibile, deoarece Corel nu s-a ales doar cu Painter când MetaCreations a renunţat la domeniul graficii, ci şi cu colecţia de filtre Kai Power Tools. Primul dintre acestea, FraxFlame, generează texturi bazate pe fractali şi diverşi gradienţi configurabili. Shape Shifter transformă selecţii din imagine în obiecte pseudo-3D fiind practic un Emboss cu ceva mai multe opţiuni. Smoothie este tocmai ce trebuie pentru a blura marginile măştilor, fiind şi el doar un blur ceva mai evoluat. Efectele nu sunt tocmai artistice şi au fost incluse probabil mai mult pentru a stârni apetitul utilizatorilor pentru întreaga colecţie KPT mai ales că tocmai a apărut şi versiunea 7.

Facilităţi de export

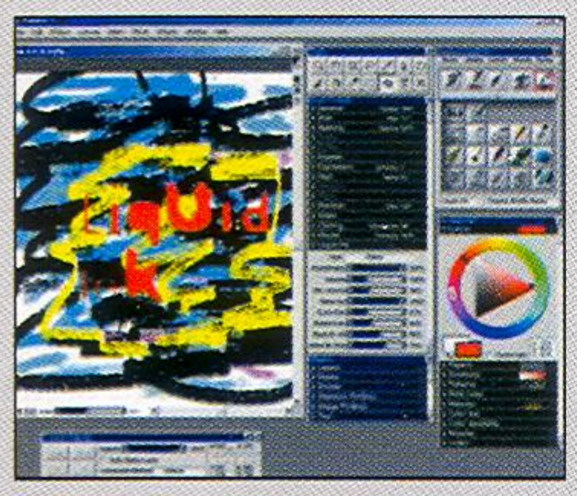
Painter a avut încă de la bun început facilităţi de image slicing şi output HTML, recomandându-se ca un program cu facilităţi Web, deşi aceste laude erau mai mult o faţadă, partea de optimizare a imaginilor fiind dureros de neoptimizată în sine. De-abia versiunea 7 aduce preview-uri pentru dialogurile de "Save as JPG" sau "Save as GIF", nefolositoare de altfel, deoarece imaginile sunt prea mici pentru a distinge diferenţele subtile din ele iar dimensiunile fişierului final nu apar pe nicăieri. Pe partea de web design Painter este absolut inutil şi este greu de înţeles de ce Corel insistă în această direcţie, din moment ce nici nu a fost intenţionat pentru aşa ceva.

Din fericire există şi lucruri bune în domeniul exportului: Painter poate deschide şi salva fişiere PSD CMYK şi foloseşte sistemul ICC de management al culorii patentat de Kodak, deci variaţiile de culoare între Painter, Photoshop sau Photopaint au dispărut cu desăvârşire.

Cu toate acestea, transferul de clipping paths între aplicaţii este încă imposibil.

Concluzie

Painter 7 este cel mai nou membru al unei familii excentrice, un soft controversat, dar cu un vast potenţial creativ. Dacă vreţi să obţineţi rezultate cu el, este mai mult decât recomandat să posedaţi o tabletă grafică, de preferat una care să suporte mai multe grade de apăsare. Nu vă aventuraţi în interiorul programului dacă nu sunteţi pasionat de artă. Vă veţi rătăci sau vă veţi plictisi rapid. Nu este blând cu începătorii.



Detalii	
Web	www.procreate.com/painter7
Producător	Corel
Distribuitor	Omnilogic
Şos. Bucureşti-Ploieşti 135, 01-303.31.08	
Preţ	499$
Aprecieri	
+	- îmbunătăţiri în materie de interfaţă, arhitectură - mediile Liquid Ink şi Watercolor - compatibilitate mărită cu Photoshop
−	- insistenţa fără rezultate pe partea de web
Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500+
Video	DirectX 8Mb
Memorie	256Mb
Hard disk	100Mb+
Verdict	9.0

Redactor: Mihai Asgian

Adobe Illustrator 10

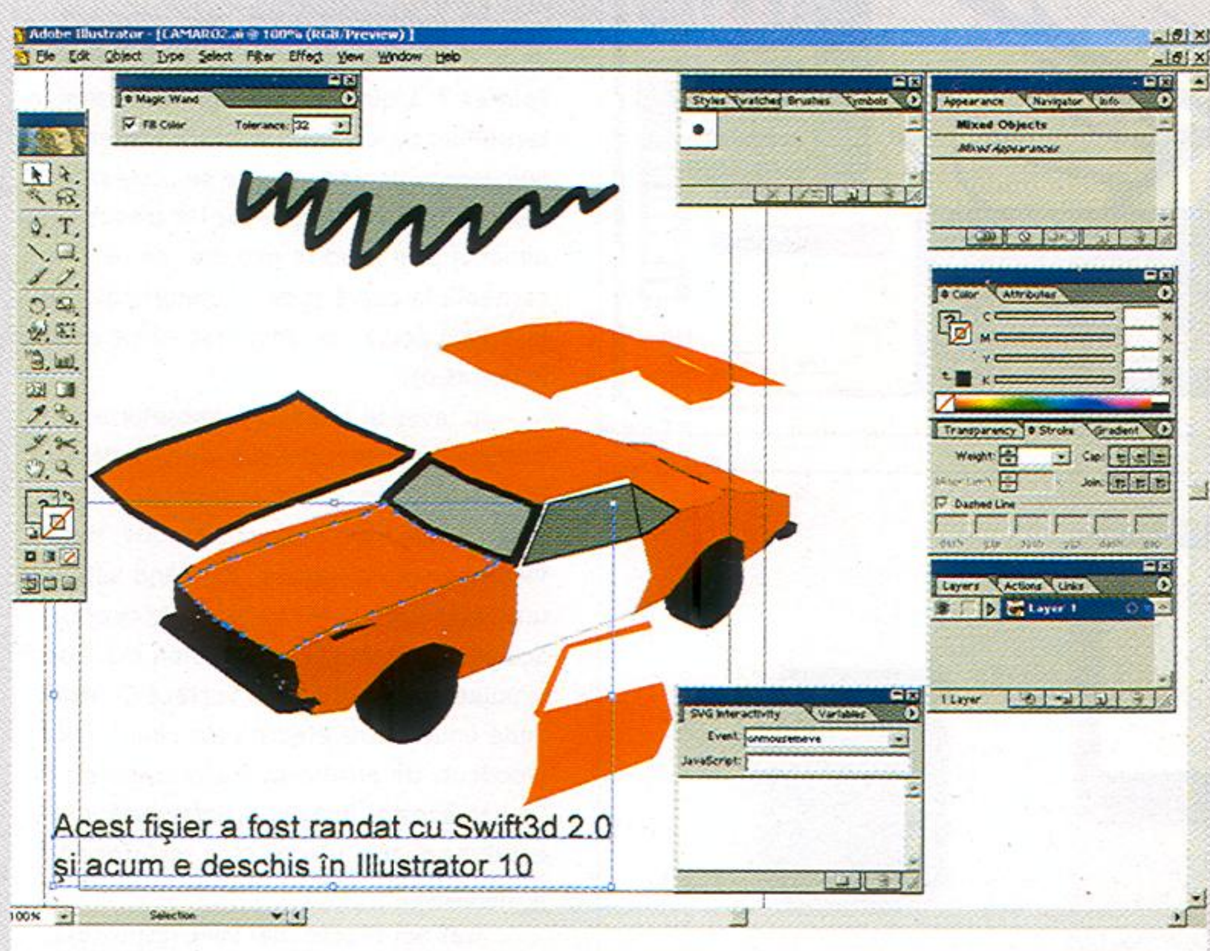
La pomul lăudat să nu te (mai) duci cu sacul...

Nu știu dacă este o coincidență sau nu faptul că toate programele complexe de editare vectorială au ajuns la versiunea 10. Când spun asta mă gândesc desigur la Adobe Illustrator, Corel Draw sau Macromedia Freehand. Mai există desigur și altele, ca de exemplu Deneba Canvas, care nu sunt decât la o "umilă" versiune 8. Oare să asistăm aici la un marketing până și cu numărul de versiune? Oare un program, să-i spunem noi VectorDraw 1.0, nu ar avea nici o șansă pe piața programelor a căror versiune deja a atins impresionanta cifră 10?

Revenind la Illustrator, acesta are o evoluție spectaculoasă. Apărea în versiunea 1.1 pe Macintosh în anul 1987 și iată că după mai bine de 14 ani, mult așteptatul Illustrator 10 a aterizat, având circa 2 luni de tatonări în stadiu beta. Surpriza este însă cât se poate de neplăcută. Din punct de vedere al utilizării și al performanțelor, noul Illustrator nu strălucește prea tare. Există o serie de noutăți despre care vom vorbi, dar nici una nu iese în mod deosebit în evidență. Acest lucru ne surprinde la Adobe, o casă de software care până nu de mult ne uimea cu noutățile prezente în fiecare nouă versiune a programelor sale.

Revenind la noutăți, nu se poate spune că există deosebiri fundamentale față de versiunea v9.0. Schimbarea cel mai ușor observabilă se referă la aspectul grafic al trusei de unelte și la prezența unor instrumente noi, cum ar fi Liquify Tools, ce conține un număr de 15 efecte printre care și Warp, Twirl sau Pucker. Acestea constituie alternativa Adobe pentru Kai Power Goo.

O altă noutate în Illustrator 10 este reprezentată de apariția ferestrei Symbols. Aceasta constituie o metodă nouă de a păstra și refolosi anumite părți din design sau desene integrale. Cu alte cuvinte, un copy/paste din alt document, realizat mult mai complex. Fără îndoială că folosirea acestor "symbols" în documentele în care există grafică repetitivă duce la scăderea dimensiunilor fișierului. Simbolurile pot fi folosite ca textură ce poate fi împrăștiată cu spray-ul în imagine, similar instrumentului Tubes din PaintShopPro.

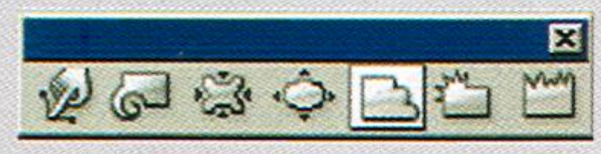


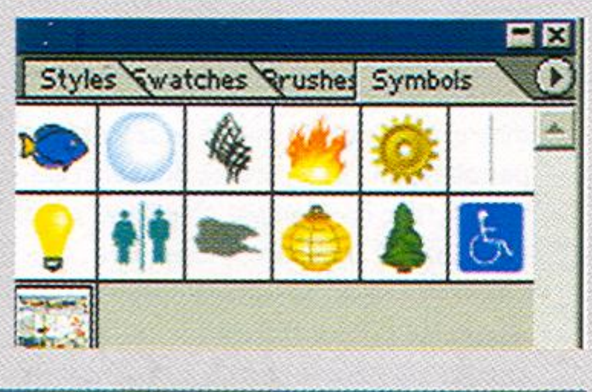
O altă îmbunătățire este marcată de un grup de unelte noi ce realizează trasarea de arce de cerc, linii sau caroiaje. Importul de fișiere SVG este acum suportat atât în format normal cât și în format comprimat (SVG - Scalable Vector Graphics).

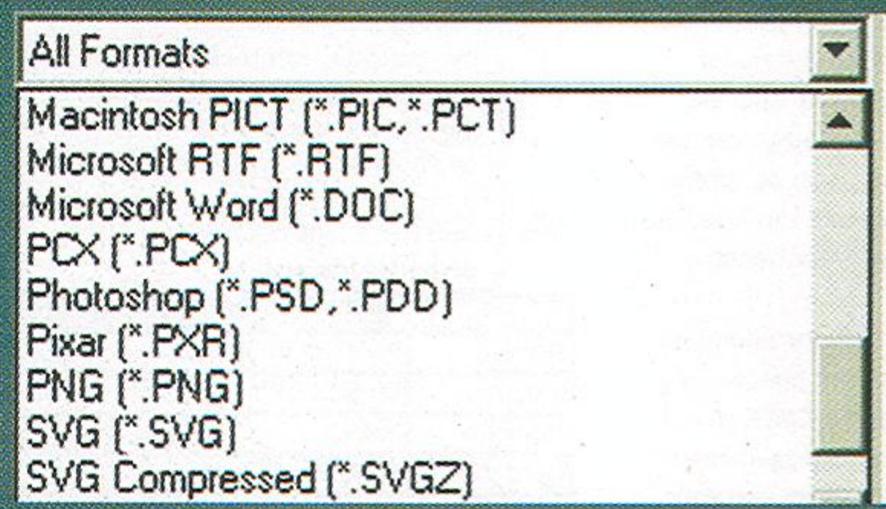
Se poate acum vorbi și despre posibilitatea de a face design-uri cu suport pentru o bază de date. Mai precis, o carte de vizită, după ce este machetată, datele legate de nume și alte detalii, telefon, adrese, pot fi preluate dintr-o bază de date. Acestă facilitate este prezentă și în recent apărutul Adobe Pagemaker 7.0, acolo fiind ce-i drept cu mult mai utilă decât aici.

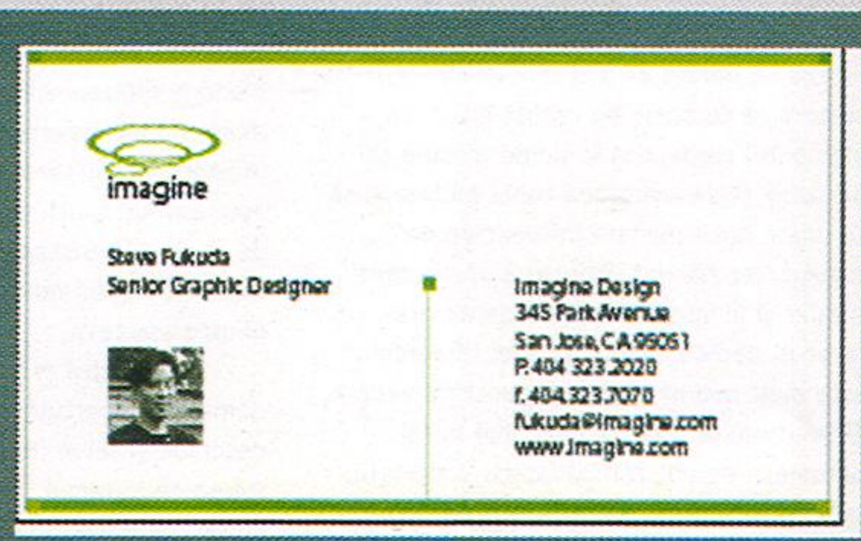
Fișierele produse sunt acum de dimensiuni mai mici și există posibilitatea optimizării pentru Web chiar și a "feliilor grafice" (slices) așa cum face Fireworks de ani de zile.

Departe de a fi un produs inovator, Illustrator intră pe piață cu un preț de 399 de dolari, cu 150 de dolari mai mic decât al principalului concurent, Corel 10 Graphic Suite. CorelDraw simplu nu se vinde decât pentru Mac, dar dacă te gândești că Graphic Suite vine și cu un program performant de grafică 2D, precum și cu multe alte programe și clipart-uri, balanța este net defavorabilă Illustrator-ului de la Adobe. Acesta, în prezent, nu se mai bucură decât de renumele bun pe care îl are în conștiința utilizatorilor, ca performanțe vis-a-vis de versiunea la care a ajuns și preț solicitat fiind relativ depășit.









Evoluția Illustrator

- v1.1 - Macintosh - 1987
- v2.0 - Windows - 1988
- v88 - MacIntosh - 1988
- v3.0 - MacIntosh/NeXT/Unix - 1990
- v3.5 - SGI - 1991
- v4.0 - Windows - 1992
- v5.0 - Macintosh - 1993
- v5.5 - MacIntosh - 1994
- v5.5 - Unix - 1995
- v6.0 - MacIntosh - 1996
- v7.0 - Mac/Win - 1997
- v8.0 - Mac/Win - 1998
- v9.0 - Mac/Win - 2000
- v.10 - Mac/Win - 2001

Detalii	
Web	www.adobe.com
Producător	Adobe
Distribuitor	Iris
	01-231 57 51
Preț	399$

Aprecieri

+ prezența Liquify Tols și a panel-ului Symbols
- instrumente grafice noi

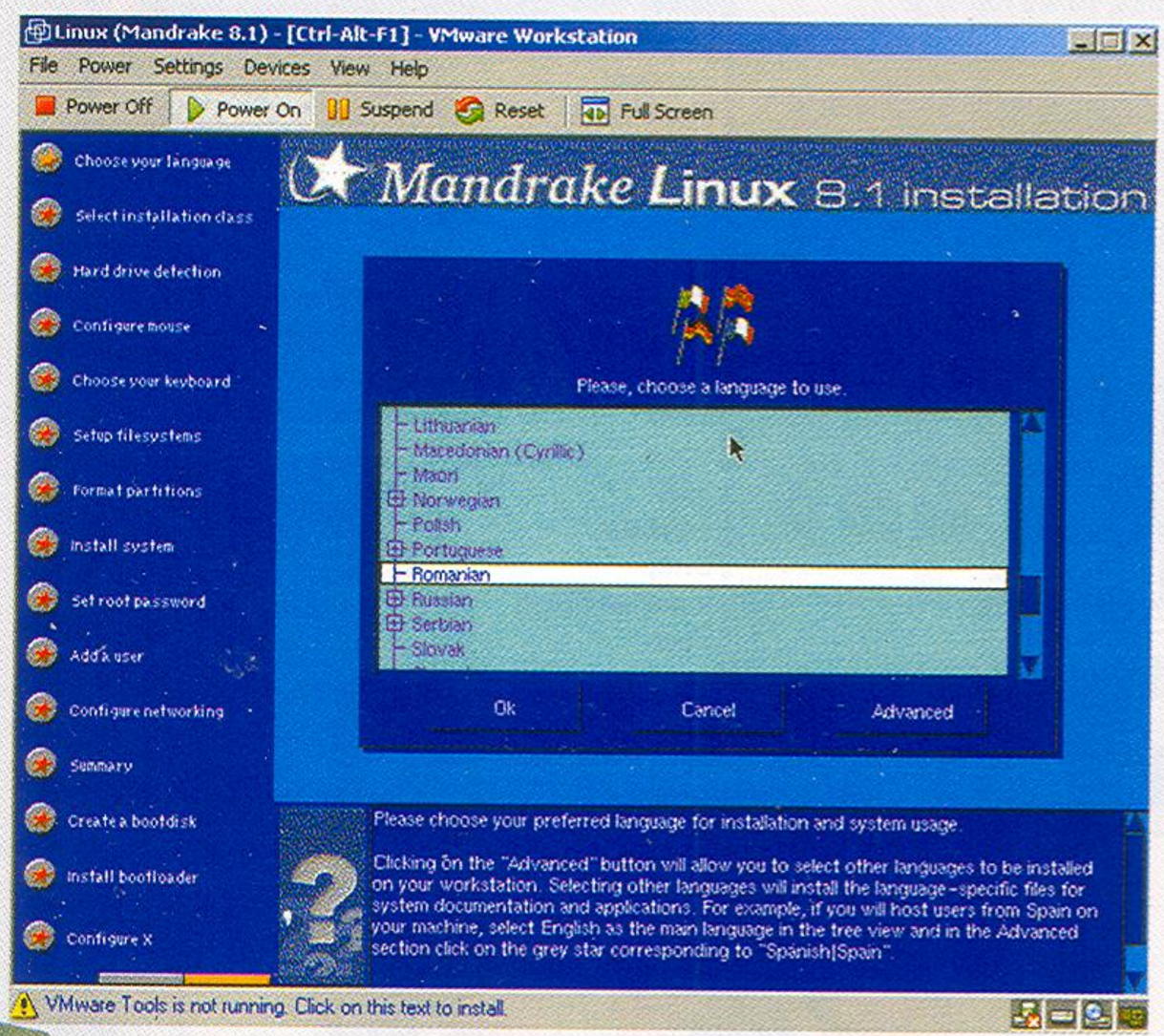
− raport calitate/preț nesatisfăcător

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 600MHz
Video	8Mb
Memorie	128Mb
Hard disk	80Mb
Verdict	7.9

Redactor: Mihai Asgian

VMWare Workstation 3.0

Atunci când ciudatul devine posibil...



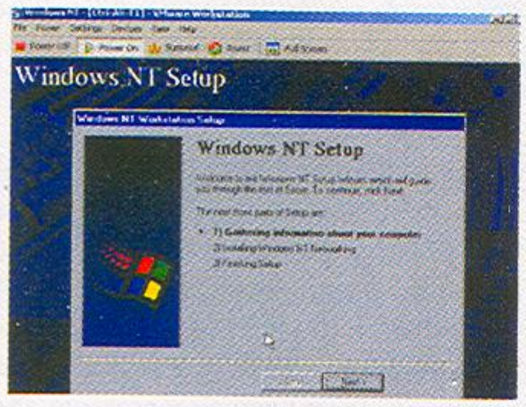
Cu siguranță, foarte mulți utilizatori folosesc multiboot pe calculatoare, indiferent dacă asta se întâmplă la serviciu sau acasă. Fie că ne referim la Windows 98, Windows 2000, XP și probabil Linux, pornirea se face pe un sistem de operare sau pe altul, în funcție de aplicațiile care vor fi rulate. Un joc merge foarte bine sub Windows 98, dar dacă trebuie lucrat la un program în Perl, este preferat Linux. Dar de câte ori nu se pune însă problema rulării mai multor sisteme de operare simultan? Să rulezi serverul Linux și să-l accesezi cu browserul de pe Windows? Poți avea câte un calculator dedicat, însă asta înseamnă bani, spațiu, rețea, cabluri sau HUB.

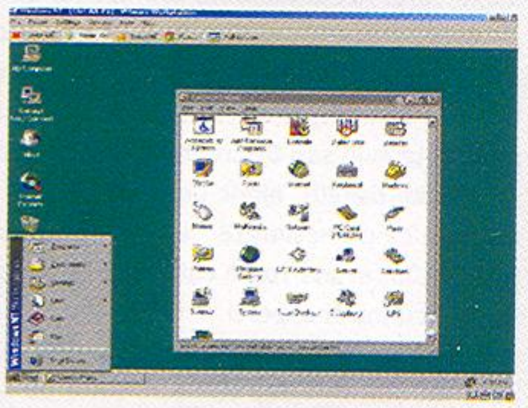
Există totuși o soluție, chiar dacă nu este tocmai nouă, care a ajuns la versiunea 3.0, ce oferă posibilitatea rulării simultane a mai multor sisteme de operare pe același calculator. VMWare este de fapt un calculator virtual: cu BIOS, cu seriale, cu memorie, și cu toate celelalte componente. Sistemul de operare gazdă poate fi Windows 2000, Windows XP sau Linux. Sistemele conexe pot fi oricare: de la MS-DOS la Solaris trecând prin orice versiune de Windows sau Linux. Singura condiție obligatorie este să fie vorba de un sistem de operare (SO) compatibil x86. Nu veți putea astfel instala un PowerOS de Mac sau un IRIX, cel puțin deocamdată.

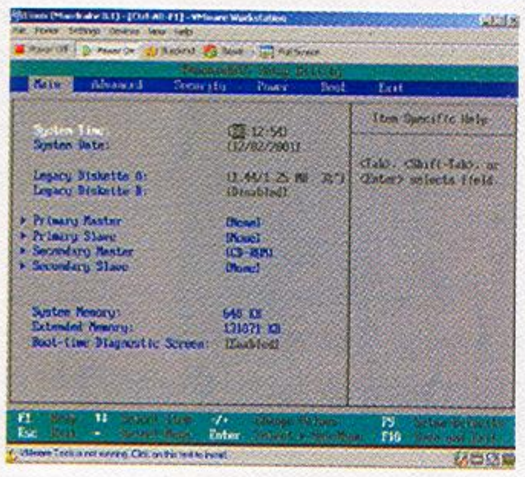
Sistemele de operare conexe au IP-uri de sine stătătoare, ca un calculator fizic prezent practic în rețea. Se impun însă anumite limitări la resursele sistemului gazdă, de pildă... să presupunem că avem SO gazdă WindowsXP și rulăm ca SO conex un Linux. Dacă XP este conectat deja pe Internet (dial-up), Linuxul nu va mai putea să folosească acel modem pentru a stabili o nouă conexiune. În schimb, Linux ar putea avea acces la Internet dacă are setate amănuntele de rețea pentru a primi acces de la sistemul gazdă (XP) și acesta îi acordă drepturile necesare la conexiunea dial-up deja stabilită. Sună un pic complicat, dar în realitate este foarte simplu. Situația inversă este similară. Linuxul poate stabili o conexiune și să lase XP-ul să folosească Internet-ul.

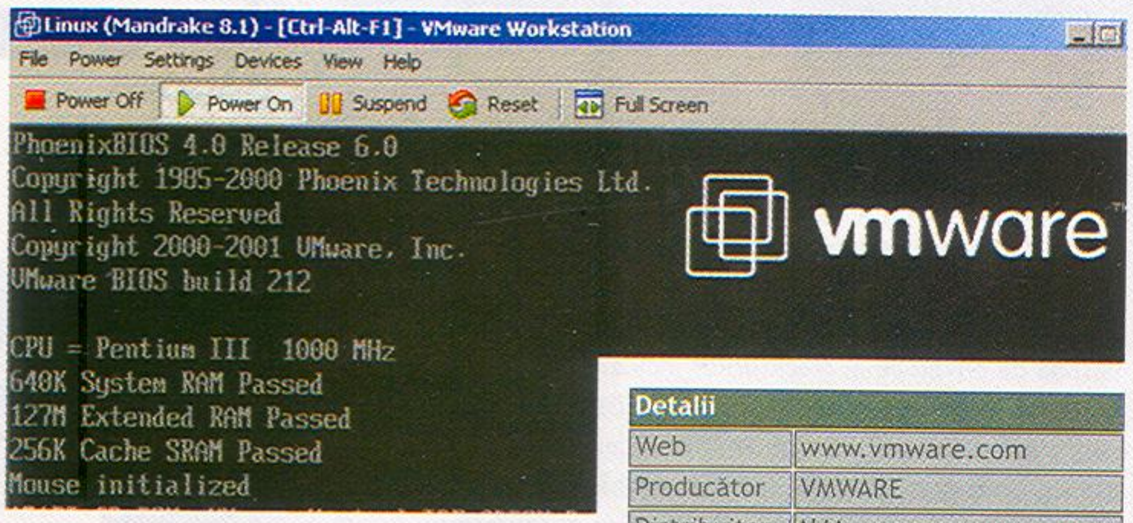
Resursele pe care sistemul de operare conex le poate folosi sunt stabilite printr-un profil operativ specific fiecărui sistem de operare alternativ instalat. Așadar, pe un calculator cu 256Mb RAM, se pot instala 2-3 sisteme de operare conexe care să ruleze simultan, fiecăruia în parte putându-i-se aloca o cantitate de spațiu pe disc sau de Mb de RAM. Altfel, se pot instala oricâte sisteme conexe pe care să le rulați simultan în condițiile partajării corespunzătoare a resurselor sistemului. Această situație este foarte folositoare în cazul dezvoltatorilor de software care trebuie să încerce produsele lor pe diverse sisteme de operare, de la Windows 95 la Windows 2000, fără a avea un multiboot monstruos sau o cameră specială dotată cu calculatoare pe care sunt instalate respectivele sisteme de operare. Chiar și Microsoft a devenit utilizator înfocat al acestui software, în special în momentele în care trebuie să facă demonstrații ale sistemelor Client/Server, ei rulând și clientul și serverul pe același PC folosind VMWare.

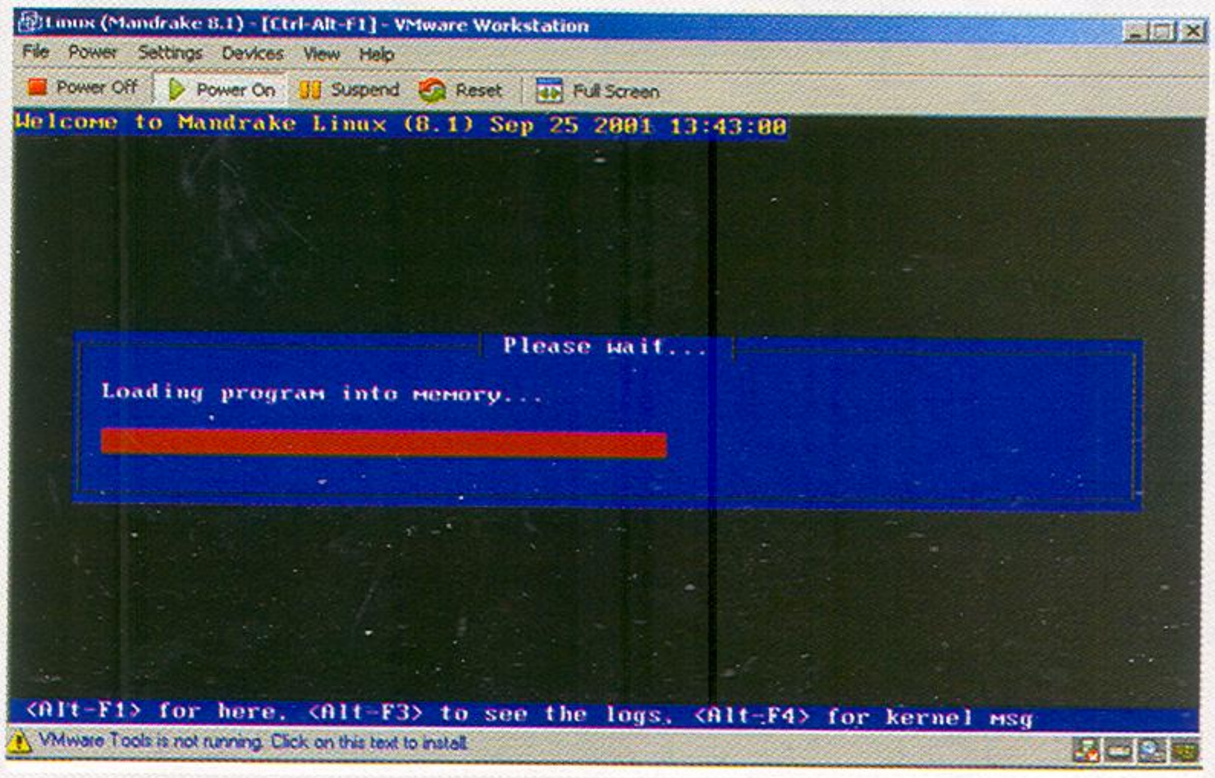
VMWare 3.0 are numeroase opțiuni noi: suport extins pentru dispozitive USB în SO-urile conexe, Virtual CDROM, Suport DVD (doar date), suport pentru discuri virtuale de până la 128 Gbytes, interfața și programele wizard îmbunătățite facilitează manevrarea rapidă a programului, iar evoluția mașinii virtuale, care practic rulează SO-urile conexe, a dus la plusuri de viteză față de versiunile anterioare. Este clar pentru oricine că viteza unui Windows 98 de exemplu, este mai mică sub VMWare 3.0 decât dacă ar fi el singur instalat. Dar funcționează totuși foarte bine. Nu vă recomand totuși să instalați aplicații critice astfel, ci să folosiți calculatoare dedicate.











Detalii	
Web	www.vmware.com
Producător	VMWARE
Distribuitor	N/A
Preț	399$

Aprecieri

- mai ușor de folosit decât versiunile anterioare
- plusuri de viteză

- alocarea resurselor pentru sistemele conexe este puțin cam complicată

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 600MHz
Video	8Mb
Memorie	128Mb RAM
Hard disk	80Mb
Verdict	8.5

Sonic Foundry Vegas 3.0

...atunci când pariezi pe 3 și câștigi

Redactor: Mihai Asgian

Produs de specialiști consacrați în domeniul editării audio, Video Vegas reprezintă unul din produsele din ce în ce mai aclamate de la Sonic Fondry.

Puțină istorie...

Acum aproximativ un an, deja celebra casă de software Sonic Foundry (celebră datorită programului de editare audio SoundForge) ieșea pe piață cu un produs care la vremea respectivă nu spunea mai nimic celor din domeniu: Video Vegas. Destinația acestuia era editarea video nonlineară. Acest lucru nu reprezenta atunci nimic deosebit deoarece existau zeci de astfel de programe care mai de care mai performante și mai scumpe. Nume importante în domeniu erau Adobe Premiere sau After Effects, produsele Avid sau Discreet. Vegas 1.0 era chiar o jucărie, cu opțiuni banale, nimic deosebit care să atragă atenția. Dar iată că pe nesimțite "jucăria" a crescut ajungând la v3.0, acum având toate calitățile să concureze de le egal la egal cu marii experți.

Indiferent de calități, consider că va fi foarte greu să convingi editori video cu vechi state de plată să treacă de la munca lor de pe Avid Xpress, After Effects sau Combustion pe Video Vegas. Utilizatorii noi sau tineri, totuși, doritori de editare video, vor fi încântați de rezultatele rapide obținute, mai ales pe fondul calității comparabile cu a oricărui sistem profesional de zeci de mii de dolari.

Vegas face acest lucru posibil într-un singur mod: prin tehnologie. Fiind un software relativ nou, Vegas 3.0 deține premisele adaptării foarte rapide la noile trenduri. Și cum astăzi, aproape oricine își pune în cap sau are nevoie, poate să își găsească o cameră video digitală, rezultatele nu mai țin decât de creativitatea și imaginația celui care filmează și apoi editează materialul filmat.

Ce este nou?

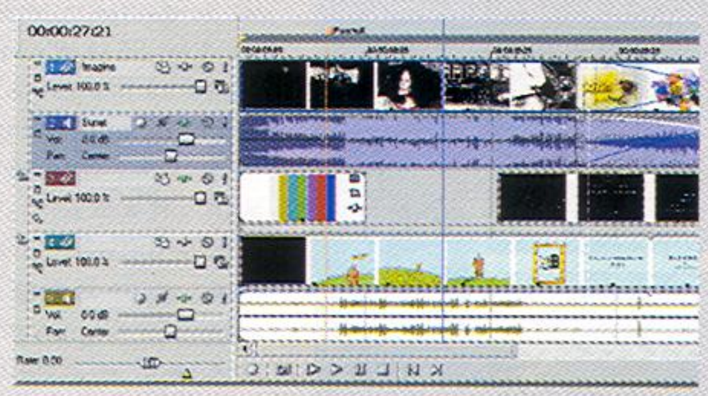
Față de versiunile precedente, Vegas aduce nou captură DV normală sau înlănțuită, previzualizare rapidă în RAM, print to tape, import export wma/wmv folosind ultimele codecuri Microsoft Video 8. Vegas 3.0 oferă de asemenea suport pentru Alpha Channel în imaginile statice, suport pentru TWAIN atât scanner cât și camera photo/video, extracție track-uri CD, noul codec DV SonicFoundry, randare către MPEG1/2 DVD, control de compoziție și o nouă metodă de envelope al track-urilor inclusiv pentru viteză, mult mai facilă și puternică. Este drept că nu este compatibil cu plugin-urile de Premiere sau AfterEffects dar asta nu înseamnă că nu poți să faci treabă și fără ele.

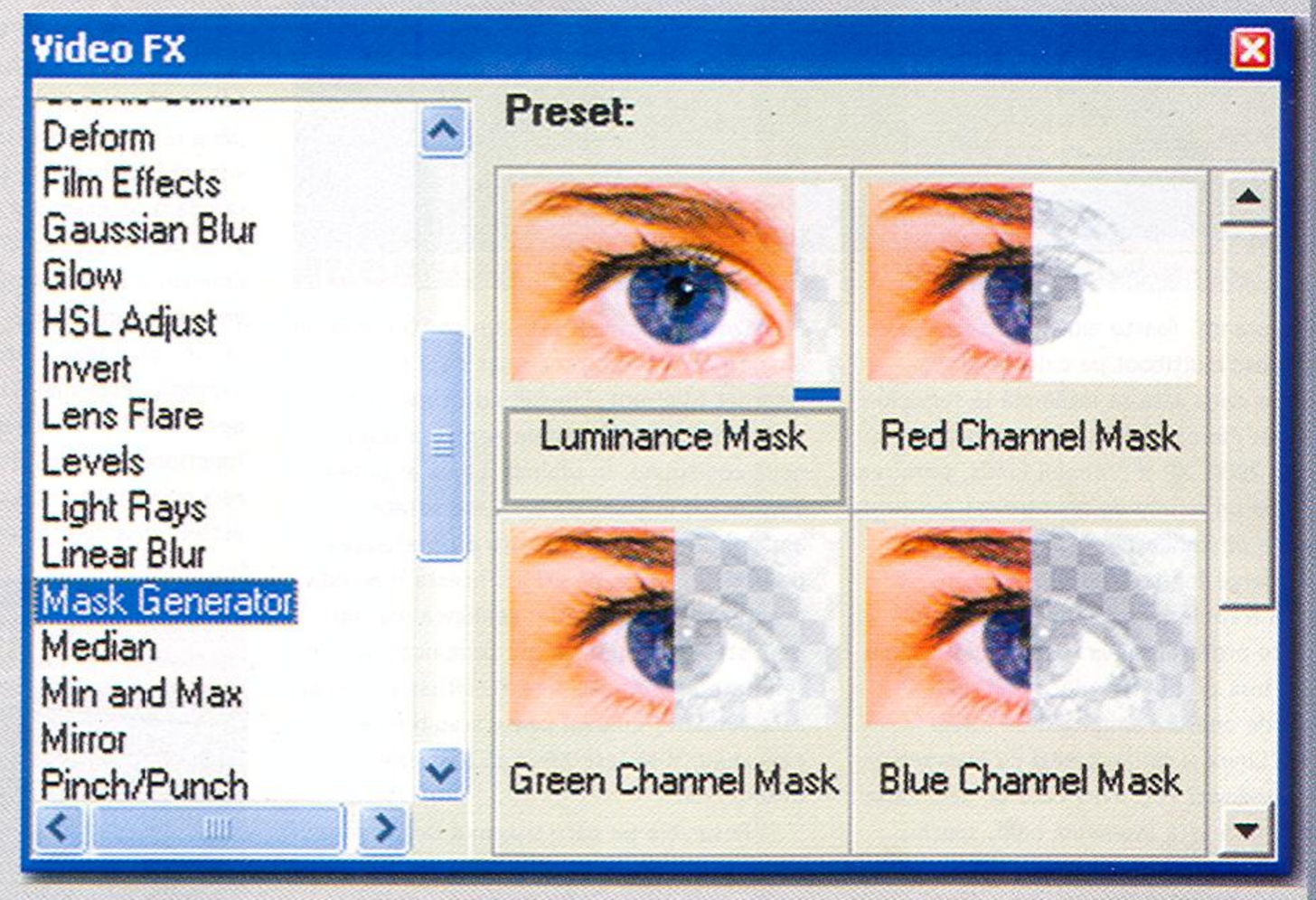
Programul poate fi folosit foarte bine și ca sistem MultiTrack Audio Recording, oferind o metodă de lucru oarecum similară cu a altui produs Sonic Foundry și când spun asta mă gândesc la Acid Pro. Suportul 32 bit audio și 96khz îl recomandă pentru studio audio sau multimedia. Aceste facilități îl propulsează în fruntea plutonului editoarelor video pe partea de aranjare audio: operatorul nu mai trebuie să schimbe aplicația: întâi înregistrează sunetul, apoi partea video, apoi le combină după pofta inimii și acest lucru într-o singură aplicație.

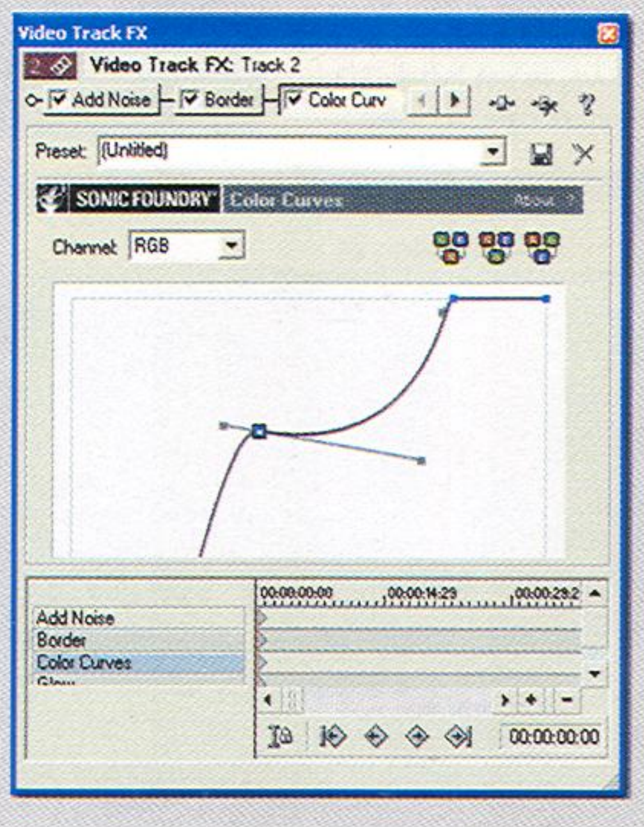
Complexitatea programului face însă ca șirul utilizărilor sale să nu se oprească aici. Vegas 3.0 poate "prepara" video pentru Internet sau pentru CD-uri Multimedia. Suportul pentru comenzile gen SMIL incluse direct pe Timeline, codarea directă spre formate comprimate Real Media sau Microsoft Media îl fac de neînlocuit, nu că nu există și alte posibilități de lucru, dar când ai totul la un click distanță, nu are rost să te complici cu mai multe aplicații distincte.

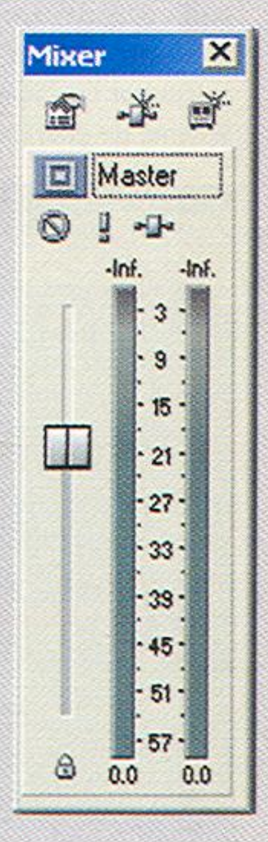
Ultimul cuvânt

Curba de timp pentru învățarea acestui program este practic zero, toate controlurile fiind atât de intuitiv proiectate încât și unui începător absolut îi va fi ușor să obțină rezultate în primele câteva minute de folosire a acestui program.









Detalii	
Web	www.sonicfoundry.com
Producător	Sonic Foundry
Distribuitor	N/A
Preț	475$

Aprecieri

- previzualizare RAM
- suport pentru ultimele codec-uri Microsoft Video 8
- poate fi folosit ca multitrack audio recording
- nu este compatibil cu pluginurile After Effects

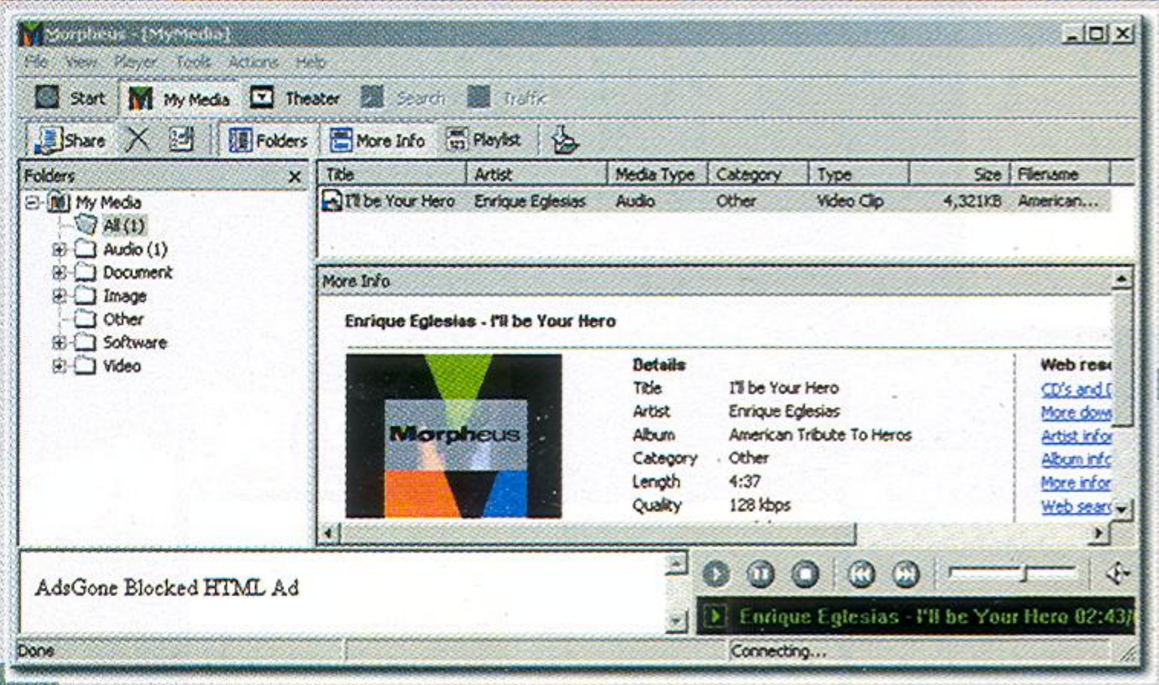
Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500MHz
Video	DirectX 16Mb
Memorie	128Mb
Hard disk	150Mb
Verdict	8.8

ProCA Options
ProCA
Bucureşti, Str. Turturelelor 52, Telefon: 01-323.82.33,
01-323.82.00, Fax: 01-322.83.62, www.proca.ro
OK
Apply
Microsoft Windows xp Professional
Help
General
Video Track FX
Video Track FX: Track 2
Add Noise
Border
Color Curv
Preset: (Untitled)
SONIC FOUNDRY Color Curves
Channel: RGB
Add Noise
Border
Color Curves
00:00:00:00
pentru
o nouă
experiență!
Help
Alegi ProCA ?
Yes
OK
Apply
Alert!
BE SURE
It's Legal

Redactor: Mihai Asgian

Music City Morpheus

Lupul îşi schimbă... numele, dar năravul ba



Cu un nume imposibil de ignorat de către toţi cei care au văzut filmul "Matrix" acest program (mic la dimensiuni dar mare ca popularitate) produs de compania MusicCity Networks din Nashville, vine să umple golul lăsat în urmă de închiderea atât de disputată a lui Napster. Iată că la Nashville nu numai că se cântă country de calitate, dar se face şi software.

Deşi pare numai o clonă Napster, Morpheus este mai mult decât atât. Dacă cu Napster se partajau exclusiv fişiere MP3, Morpheus vine cu intenţia declarată de a partaja orice tip de fişiere, asta însemnând video, poze, documente, aplicaţii sau oricare ar fi el fişierul pe care vrei să-l distribui. Aşa cum bănuiţi, 99% din traficul de pe reţeaua Morpheus este reprezentată de fişierele mp3, iar din punct de vedere legal este exact în aceeaşi situaţie în care era Napster, provocând zile negre (din nou) celor de la protecţia drepturilor de autor. Cred că este clar până şi pentru cei care au oprit Napster în luni de zile de procese chinuitoare că nu oprirea acestor sisteme de distribuţie reprezintă soluţia protejării copyright-ului pentru creaţiile artistice audio sau video.

Câteva cifre

Morpheus a fost lansat la data de 21 aprilie 2001. Este rezultatul a un an de zile de muncă de dezvoltare, iar la ora actuală acest program a fost transferat de pe Internet de peste 9 milioane de ori în 90 zile. Ceva îmi spune că toţi utilizatorii Napster au trecut pe Morpheus. Totodată, impresionant este şi numărul utilizatorilor conectaţi simultan. MusicCity raportează peste 600.000, cifră ce nu este departe de adevăr. La ora la.care am realizat testul erau conectaţi 452.277 useri servind 63.565.000 fişiere ce totalizau peste 350.000 Gb. Aceste cifre variază şi cresc extraordinar înspre seara/noaptea americană, sporind volumul de transferuri la 500 Terrabytes. Dacă Napster a fost un fenomen, vă las pe voi să concluzionaţi ce este Morpheus.

Detalii	
Web	www.musiccity.com
Producător	Music City
Distribuitor	N/A
Preţ	freeware

Aprecieri

\+
- permite căutarea a mai multe tipuri de fişiere decât Napster
- are peste 1.000.000 de utilizatori, din care peste jumătate de milion sunt conectaţi simultan

−
- nu este etic

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 266 MHz
Video	DirectX 1MB
Memorie	32 MB RAM
Hard disk	5 MB +spaţiu pentru fişiere
Verdict	9.5

452277 users online, sharing 63565K files (368664.0 GB)

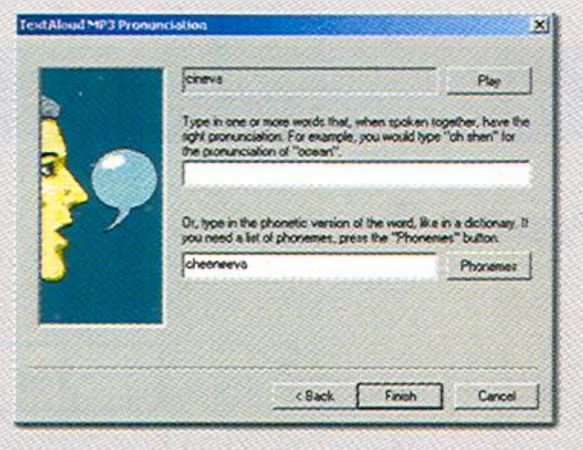
Redactor: Mihai Asgian

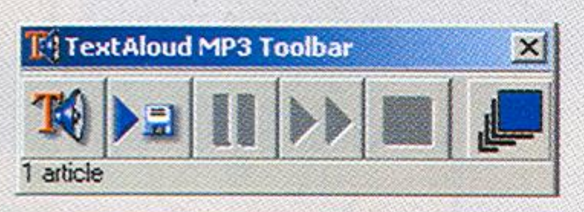
Text Aloud MP3 v1.33

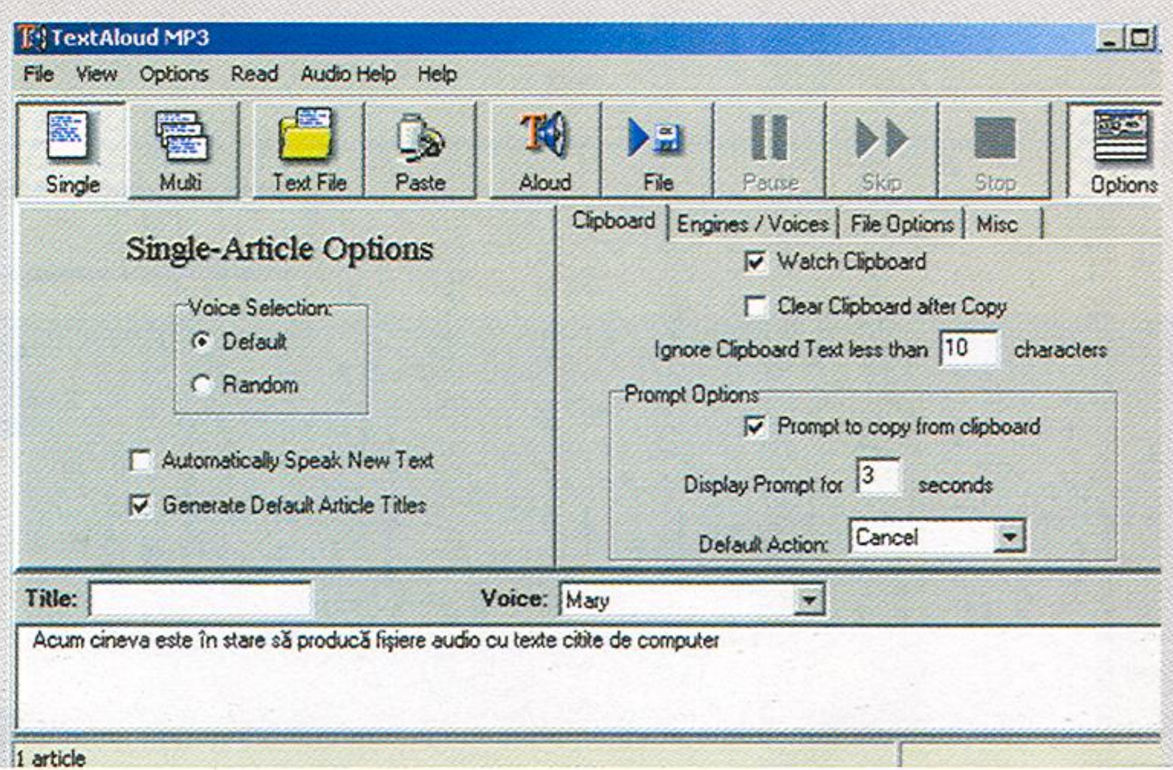
Un orator programabil

Text Aloud MP3 este un software în stare să citească un text "cu voce tare". Chiar dacă definiţia sa este aşa de banală, se pune întrebarea asupra posibilităţii ascultării unui mail, în loc ca acesta să fie citit. La exact acest lucru serveşte acest program, cu precizarea că nu doar email-urile, ci orice text poate fi ascultat de user, mai mult, textul citit poate fi salvat ca WAV sau MP3. Programul vine de la început cu câteva voci pe care le puteţi schimba şi există posibilitatea de a transfera voci noi de pe Internet. Calitatea procesării este destul de bună şi face textele în limba engleză foarte inteligibile.

Problema noastră este însă mai particulară, şi anume ce ne facem cu limba română. Dacă sunteţi suficient de răbdători puteţi să învăţaţi acest program să vorbească şi limba română, introducând particularităţile de pronunţie specifice limbii noastre în program, pe bază de phoneme. Rezultatul este că după o oră de "antrenament" intensiv în limba mioritică, textAloud MP3 a dat rezultate foarte frumoase şi după ce la prima lectură a unui text românesc nu putea decât să ne facă să zâmbim amar şi să ne gândim la eterna întrebare "pe când şi la noi", după învăţare am obţinut ceva chiar inteligibil, fără nici o glumă. Cu puţin accent american ce e drept, dar era româneşte. Programul foloseşte tehnologia TTS (TextToSpeech) inclusă în Microsoft Agent, dar există şi alternative pentru agenţi TTS creaţi de alte companii şi care au incluse pronunţii specifice altor limbi, mai exact pentru franceză, italiană, germană sau rusă.







Detalii	
Web	www.nextup.com
Producător	Next UP
Distribuitor	N/A
Preţ	35$

Aprecieri

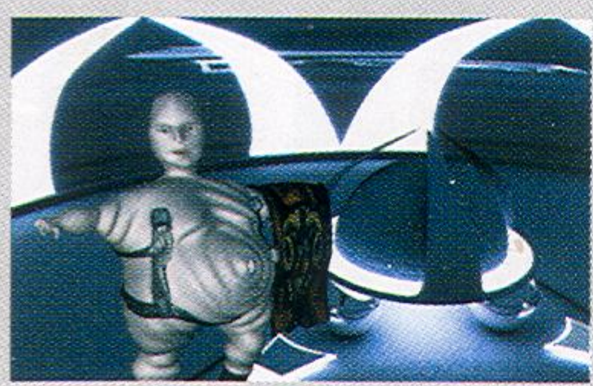
\+
- poate fi personalizat pentru limba română cu puţin antrenament
- poate citi mail-uri şi texte din clipboard

−
- orice ai face păstrează un sesizabil accent american

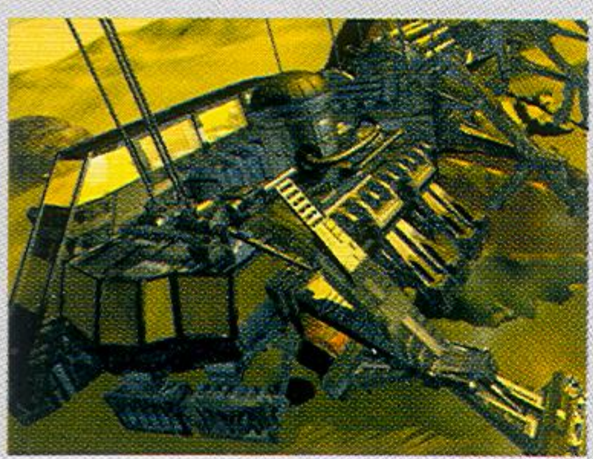
Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 266 MHz
Video	DirectX 1 Mb
Memorie	32 Mb
Hard disk	15 Mb
Verdict	8.4

Rezultatele concursului "Dune"

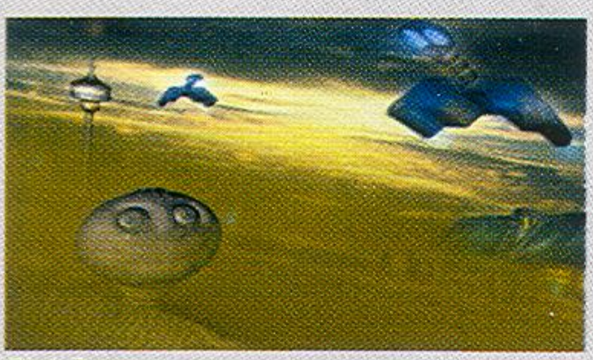
Vlad Tănăsescu


Răzvan Maftei

Călin Dan


Adrian Cîrmîz

Filip Stamate


Gică Popescu

Rezultatele concursului lansat în numărul 25 al revistei nu sunt foarte diferite de cele de la concursurile anterioare: există o imagine excelentă, câteva bune şi o majoritate covârşitoare de imagini nereuşite. Comparativ cu concursurile din numerele trecute însă, imaginile nereuşite sunt mult mai slabe calitativ faţă de cea câştigătoare. Să fie de vină lipsa de cunoştinţe despre universul Dune? Sau lipsa de imaginaţie a concurenţilor, care, puşi în faţa unei teme unde nu trebuia doar să imite realitatea, ci să îşi manifeste propriu-zis creativitatea au eşuat lamentabil? Cert este că imaginea câştigătoare se înscrie într-o clasă mult superioară celorlalte. Mă pot aventura chiar să afirm că este de un profesionalism care merită toată lauda în condiţiile în care autorul are "doar" 17 ani. Numele său este Vlad Stan şi este elev în clasa a XI-a la un liceu din Cluj Napoca. "Ideea scenei s-a născut într-o zi de şcoală, în timpul unei ore mai lejere" ne scrie el. "Întotdeauna mi-a plăcut misterul. Ştiţi, acea senzaţie de nesiguranţă combinată cu frică, ascunsă sub o manta a curiozităţii. În mintea mea, la punctul de întâlnire al acestor trăiri... s-a născut imaginea de faţă. De aici şi denumirea ei: RENDEZ - VOUS". Autorul va primi drept premiu programul Vue d'Esprit 4.

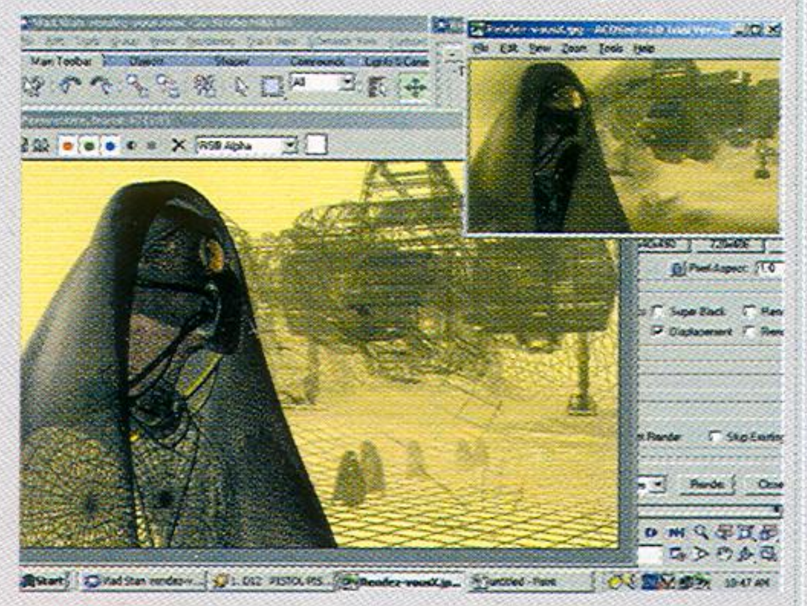
CUM A FOST CREATA IMAGINEA

TERENUL > Un plan căruia i-am aplicat modificatorul Displace şi o hartă de dizlocare.
NAVA > Face parte dintr-o animaţie în lucru. A fost creată acum vreo 2 luni, dar pentru concurs a suferit unele modificări. În imagine este făcută numai prin proceduri simple: cilindri, sfere, cutii scalate simplu sau neuniform, extrude care a suferit operaţiuni booleene multiple, extrude transformat în meşă editabilă. Punctele de control au fost puţin exploatate. Maparea navei este UVW de tip cutie, aplicată pe grupuri de obiecte. Luminile navei sunt de fapt un material de culoare galbenă cu iluminarea proprie la maxim.
OMUL DUNELOR > Este creat aproape în întregime din curbe şi suprafeţe NURBS. Am creat linii pe care le-am unit rezultând suprafeţe U Loft. Aşa am creat pelerina, masca, ochelarii şi faţa. Faţa nu este deloc detaliată, dar nici nu aveam nevoie să fie. Corpul este o sferă scalată neuniform. "S"-ul de pe medalion vine de la STAN (eram siguri n.n.)
PELERINII MISTERIOŞI > Formaţi din aceeaşi pelerină ca omul dunelor şi 2 sfere a căror culoare e galbenă şi iluminarea proprie dată la maxim.
LUMINI > În scenă sunt 2 lumini şi amândouă produc umbre.
ILUZIA > Scena are aplicat efectul de ceaţă care mie îmi creează iluzia unei furtuni în deşert şi îmbracă scena în mister. Am încercat să dau impresia că obiectele mai apropiate se văd mai clar şi sunt mai detaliate decât cele din fundal. Cât de bine am obţinut acest efect voi hotărâţi.

Sistem folosit

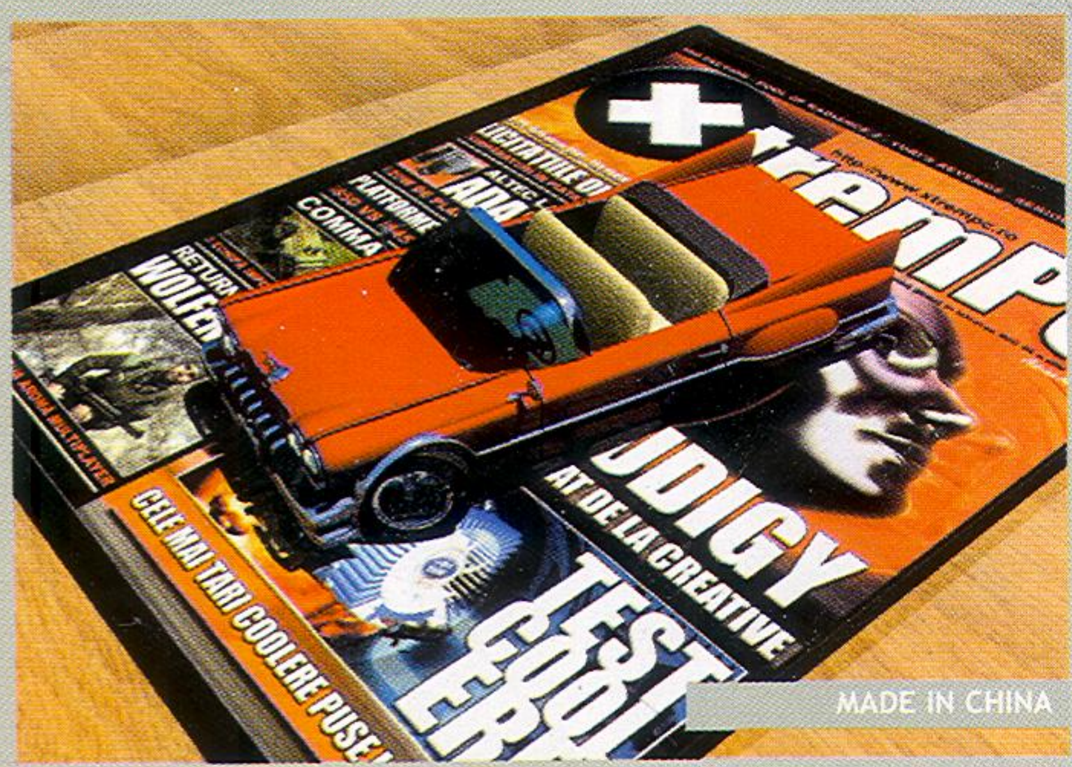
Hardware: Pentium 4 1.5Ghz, 1024MB SDRAM, 40Gb HDD, GeForce2 PRO.
Software: Windows 2000NT, 3D Studio MAX R3 fără plugin-uri.
Motor de randare: BRAZIL r/s version 0.2.26alpha
Număr de feţe: 322 679
Lumini: 2 (cu umbre)
Timp de randare: 42 min
Nici o meşă nu este luată de pe net.
Sursa de inspiraţie: MISTERUL

Autorul poate fi contactat la **mano_venin@yahoo.com**



Am mai primit imagini pentru concurs de la: Valeriu Drăgan, Puiu Cernea, Mihai Georgian, Valentin Ciucaş, Aurel Preda, Irimia Pop, Daniel Ştefănescu.

Galerii Xtreme



MADE IN CHINA

I-CAFE

X-RAY

SHARK-GT

Ionuț Ispas
doar_grasanul@yahoo.com

Se remarcă folosirea obsesivă a texturii cu cărămizi. Dincolo de această observație însă modelarea este excelentă, mai ales în cazul imaginii "I-Cafe". Sfatul meu este să variezi texturile și să folosești tiling-ul în cazul în care le aplici pe o suprafață de mari dimensiuni. Mulțumim pentru omagiul din "Made în China", sperând că prin titlu te-ai referit la mașină, nu la revistă.

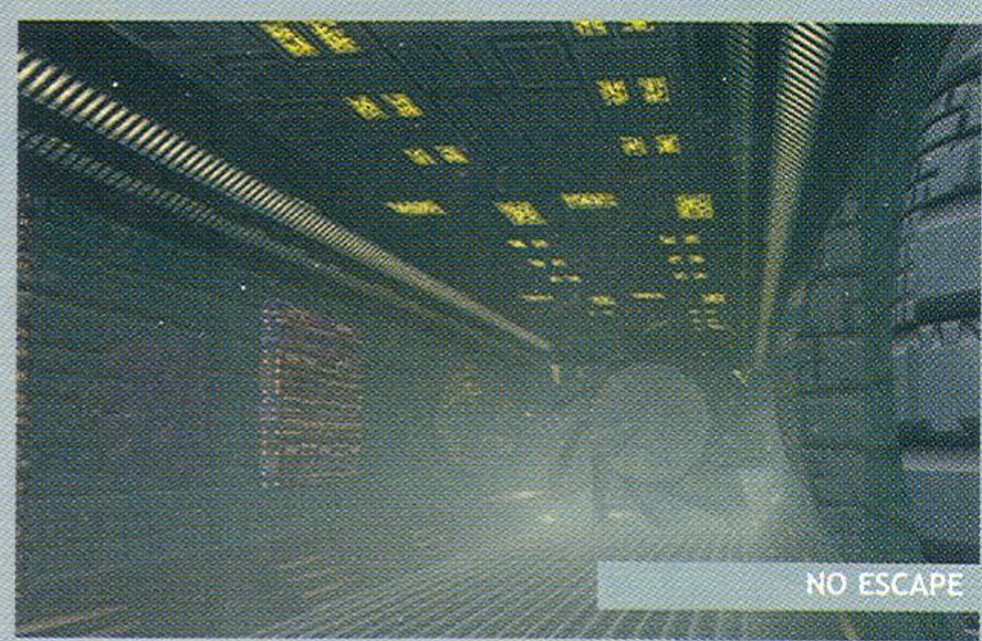
FAREN

Aurel Manea
aurel_m@hotmail.com

Nu tocmai cea mai bună punere în scenă, însă modelele sunt bine realizate și texturate excelent. Dacă ținem cont că autorul afirmă că nu a folosit nici un plugin, trebuie remarcată și iluminarea care se apropie destul de mult de realitate.

Aurel Manea ne informează că randarea a durat 40 de secunde, dar nu ne spune și pe ce.

FOREST

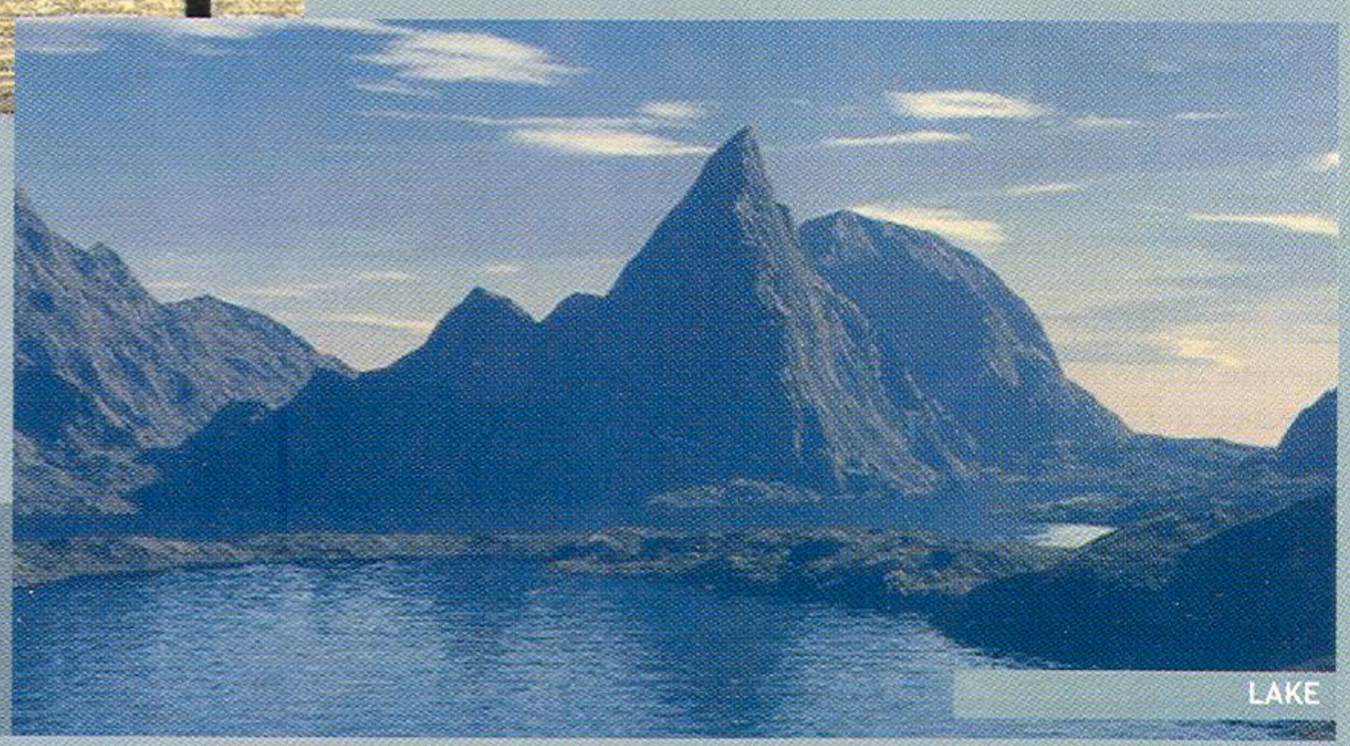

NO ESCAPE

Răzvan Durlea
durlea_razvan@yahoo.com

"Scuzați-mi "impertinența" de a vă trimite niște imagini non-peisagiste făcute în Bryce, cu toate că pe cutie scria: "Atenție a nu se folosi în realizarea de imagini non-peisagiste - exclusiv pentru munți de plastic și apă de cauciuc", ne scrie autorul în replică la comentariul de la imaginile de data trecută. Indignarea sa este îndreptățită, însă observați că, deși imaginile sunt bine gândite, texturile de tip Bryce strică tot aspectul.

COCONUTS

KILLERBABY


LAKE

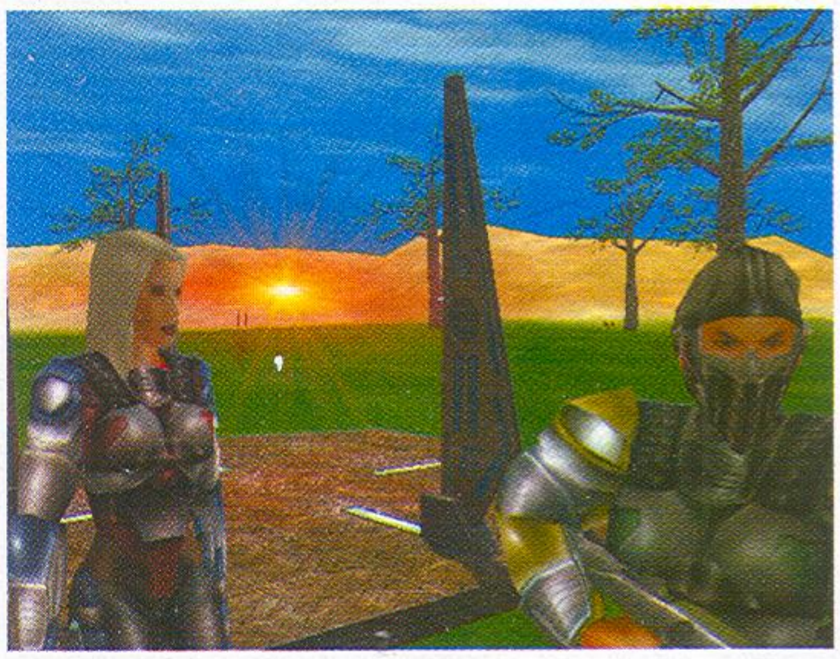
Vladimir Grigore
angelripper18@hotmail.com

Imaginile nu ies în evidență prin originalitate și nici prin bogăția de detalii, însă sunt bine realizate și dovedesc o pasiune pentru domeniu care în timp poate da roade.

JOCURI

Peste 100,000$ disponibili în Project Entropia

Primul joc din care chiar se pot câştiga bani. Teoretic. Poate. Nu se ştie sigur. S-ar putea ca unii să...



MindArk a anunţat că perioada de test pentru sistemul economic din jocul MMORPG Project Entropia va începe în viitorul apropiat. Pentru a facilita testarea sistemului, un număr de obiecte speciale vor fi disponibile în diverse locuri pe suprafaţa planetei Calypso, pe care se desfăşoară acţiunea jocului. Utilizatorii vor putea să le schimbe pe dolari virtuali Project Entropia (PED) care vor putea fi schimbaţi în bani normali. Valoarea totală a acestor obiecte va depăşi un milion PED, echivalentul a 100.000$ în lumea reală.

Project Entropia este un joc online ce se petrece într-o lume 3D persistentă, într-un viitor îndepărtat. Intrând în rolul coloniştilor umani de pe planeta Calypso, participanţii vor avea şansa de a se întâlni şi de a socializa unii cu alţii, de a explora şi de a se aventura pe tărâmuri necunoscute unde vor putea înfrunta creaturi indigene şi roboţi invadatori. El va fi disponibil gratuit şi fără taxe de înscriere sau plata unui abonament jucătorilor din lumea întreagă. Perioada de beta-testing a început încă din luna mai anul acesta cu circa 1000 de utilizatori în faza a II-a de testare şi cu planuri de extindere la 5000 de utilizatori în faza comercială.

www.projectentropia.com

Flight Simulator 2002 include gmax

Primul joc cu editare externă

Primul joc care va include un "game pack" gmax va fi ediţia profesională Flight Simulator 2002 de la Microsoft. Acest titlu va include şi aplicaţia gratuită gmax. Jucătorii vor putea importa modele din joc (avioane, clădiri şi alte obiecte 3D în gmax) şi le vor putea personaliza cu noi caracteristici sau grafică. Ei vor putea de asemenea crea noi obiecte pe care să le folosească în Flight Simulator 2002. Versiunea gratuită a gmax este disponibilă pentru transfer pe site-ul Discreet.

www.microsoft.com

Hobbiţii ne vor invada calculatoarele

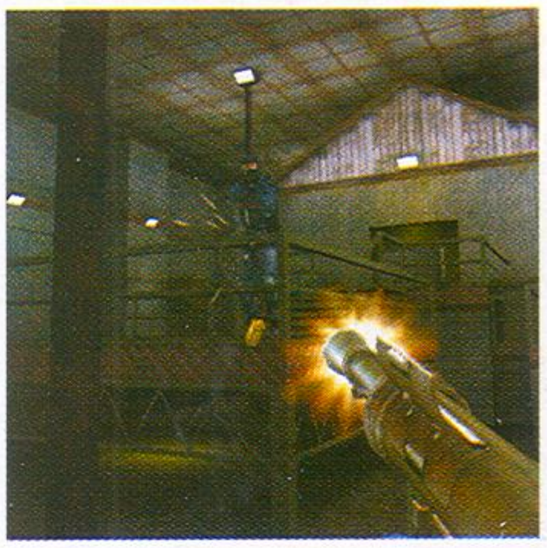
Pregătiţi-vă inelele

Universal Interactive va aduce universul Middle-Earth imaginat de J.R.R. Tolkien pe monitoarele noastre şi pe consolele de ultimă generaţie. Contractul Vivendi Universal Publishings (proprietarii Sierra) cu Tolkien Enterprises le permite să creeze jocuri bazate pe romanele din cadrul trilogiei "Lord of the Rings": "Frăţia inelului", "Cele două turnuri", şi "Întoarcerea regelui". Apariţia jocurilor va fi probabil calculată în aşa fel încât să coincidă cu apariţia filmelor pentru marele ecran.

www.universal-interactive.com

Multiplayer în Soldier of Fortune 2

Un joc în care multiplayer-ul s-a ridicat la nivelul Counter-Strike



Deşi existau zvonuri care afirmau contrariul, iată că acum se ştie cu certitudine că Raven Software va include suport pentru multiplayer în Soldier of Fortune 2. Conform comunicatului de presă de la Raven, modul multiplayer din SoF2: Double Helix va include 100 de combinaţii diferite skin/model pentru ca jucătorii să îşi poată alege alter-ego-ul digital perfect, iar cele 14 arme vor garanta că înfruntarea va fi dinamică şi violentă. În plus, codul de reţea a fost conceput pentru a putea fi uşor modificat de comunitatea creatorilor de mod-uri. Construit pe cel mai recent cod de Quake III: Team Arena şi perfecţionat cu tehnologia GHOUL 2, Soldier of Fortune 2: Double Helix va aduce fiorii reci ai luptei pe PC. Jocul are ca puncte forte modelul de damage şi animaţiile realiste, reproducerea exactă a armelor din realitate şi misiuni care se vor desfăşura de jur împrejurul globului în Praga, Columbia, Hong-Kong şi Kamchatka.

www.soldieroffortune.com

Mimesis Online Open Beta

Pe site-ul Mimesis Online s-a anunţat că s-a deschis sezonul de testare beta pentru jocul MMORPG cu acelaşi nume. Perioada de beta va dura o saptămână începând cu 12 decembrie şi va avea drept scop descoperirea greşelilor ce nu au fost observate de testarea internă. Producătorii şi-au cerut scuze pentru întârziere şi au declarat că nu vor să lanseze jocul prea devreme şi să regrete mai târziu, după cum se pare că este moda în ultima vreme.

www.mimesisonline.com

Tribes 2 mai are puţin şi va fi chiar jucabil

Unul dintre cele mai chinuite jocuri

Managerul brand-ului Tribes 2 din cadrul Sierra, Alex Rodberg a postat un mesaj pe forumurile Tribal War anunţând un viitor luminos pentru shooter-ul online bazat pe echipe. Jocul, lansat în primăvara acestui an, a fost handicapat serios de plecarea unor membri marcanţi ai echipei producătoare, de probleme de jucabilitate şi de bug-uri propriu-zise. Ultimele două aspecte vor fi rezolvate, din moment ce Rodberg a afirmat că Sierra a fost de acord cu propunerea de a susţine echipa Tribes 2 în planul de redresare a problemelor din joc. Deşi mai trebuie totuşi şi semnat un contract cu o firmă care să facă propriu-zis schimbările, Rodberg a afirmat că primul pas va fi lansarea unui patch care să rezolve scăderile bruşte de fps-uri şi restul problemelor.

http://tribes2.sierra.com

Ubi Soft şi Take 2 se luptă în procese

Procesele costă, dar mândria cere

Giganţii Ubi Soft şi Take 2 Interactive se vor întâlni într-un tribunal din Londra la începutul anului următor, în prima rundă din ceea ce s-ar putea dovedi o bătălie legală extrem de costisitoare. Ubi Soft afirmă că Take 2 le datorează 6,3 milioane de lire din vânzările diferitelor jocuri produse de Red Storm şi distribuite de Take 2 în Europa printr-o înţelegere încheiată înainte ca Ubi Soft să achiziţioneze Red Storm.

Litigiul dintre Take 2 şi UbiSoft durează de la sfârşitul anului trecut. În iulie Take 2 a plătit 1,75 milioane Red Storm-ului, şi 250.000 de lire sterline curţii judecătoreşti. Disputa se referă în principal la banii rămaşi neplătiţi, iar Ubi Soft estimează că suma finală s-ar putea ridica la 7,5 milioane de lire odată ce sunt luate în calcul dobânda şi cheltuielile judecătoreşti.

www.ubisoft.com

Jocurile nu mai sunt atât de violente

Ceea ce teoretic este un lucru bun

Industria jocurilor şi cea cinematografică şi-au redus cantitatea de materiale cu caracter violent prezentate publicului larg pe perioada anului ce tocmai se sfârşeşte, în timp ce industria muzicală a rămas neschimbată în această privinţă, arată un raport guvernamental făcut public de Federal Trade Comission (FTC). Deşi adolescenţii în căutare de jocuri sângeroase, de albume rap cu înjurături sau filme pentru adulţi au încă acces nelimitat la ele, FTC notează că industria jocurilor şi cea cinematografică au făcut eforturi de a corecta aceste probleme, renunţând la atitudinea din perioada imediat următoare evenimentelor din septembrie, când toţi producătorii de entertainment de orice fel au fost făcuţi cu ou şi cu oţet fără discriminare.

FTC a afirmat că reclamele pentru jocurile şi filmele violente s-au redus la număr şi sunt mai cuminţi în ceea ce priveşte conţinutul şi în plus includ şi clasificările de rigoare. Doar industria muzicală nu s-a potolit şi promovează cu obstinaţie violenţa prin reclame şi prin conţinutul casetelor şi CD-urilor cu muzică mai mult sau mai puţin "de cartier".

Reacţiile la raport au fost în mare parte pozitive. Reprezentanţii companiilor de jocuri şi film au declarat că reflectă în mod cinstit eforturile lor din ultimul an, iar senatorul Joseph Lieberman, unul dintre cei mai înrăiţi critici ai violenţei în entertainment a afirmat că va renunţa pentru moment la proiectul de lege care ar fi trebuit să îi pedepsească pe cei care vindeau materiale cu caracter violent copiilor şi adolescenţilor.

www.ftc.gov

Joc pe gratis

Stardock Entertainment a lansat un nou joc sărbătoresc, numit Elves Inc. În joc, Moş Crăciun încredinţează împachetatul darurilor unei perechi de elfi care împrăştie cadourile peste tot. Jucătorul controlează unul dintre cei doi elfi care trebuie să tragă în darurile ce cad din cer cu wrapamatic 2001 şi să le prindă înainte să se termine timpul. Jocul poate fi jucat atât în single-player cât şi în multi-player split-screen.

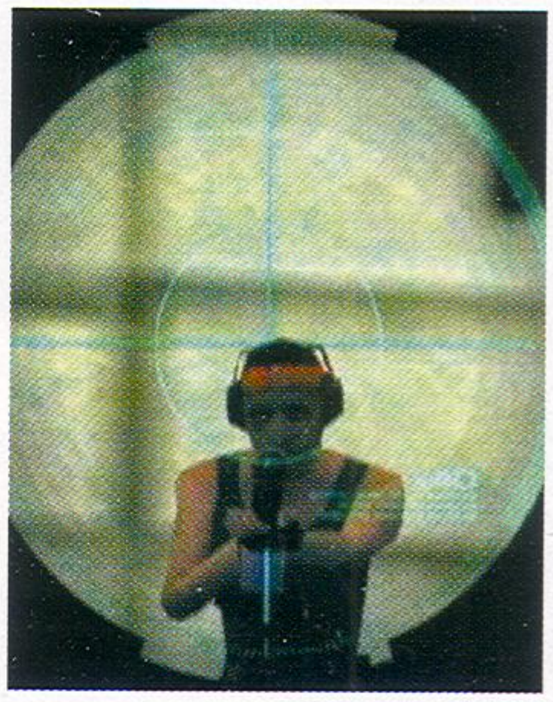
Elves, Inc are 800kb şi poate fi transferat gratuit de pe site-ul Stardock.

www.stardock.com/products

Duke Nukem Forever va avea suport pentru boţi

Cu suport, fără suport, numai de-ar apărea odată.

Într-un post de pe forumul 3D Realms, designer-ul George Broussard a anunţat că echipa producătoare a Duke Nukem Forever testează deja boţi în nivele. Ei funcţionează foarte bine, înţeleg şi folosesc sistemul de skeletal animation şi ştiu să utilizeze bine 2-3 arme. Echipa se aşteaptă ca până de Crăciun abilităţile lor să fie extinse la toate armele.



Momentan poţi să începi un meci, să selectezi împotriva a câţi boţi vrei să joci, să le personalizezi caracteristicile şi să te distrezi. Nu te opreşte nimic să organizezi jocuri doar cu boţi pur şi simplu. Echipa se temea că va fi greu să aducă boţii la nivelul celor din Unreal, însă s-a dovedit surprinzător de uşor.

Jucătorii AI constituie o chestiune foarte importantă pentru noi, deoarece o mulţime de jocuri first-person shooter au ieşit pe piaţă fără boţi (chiar dacă multe dintre ele erau bazate pe engine-ul de Unreal). "Noi vedem boţii ca pe o caracteristică după care vor fi judecate viitoarele jocuri FPS multiplayer. Vrem să oferim gamerilor o experienţă multiplayer pe măsura celei single player, iar dezvoltarea boţilor este un pas important în această direcţie", a declarat George Broussard.

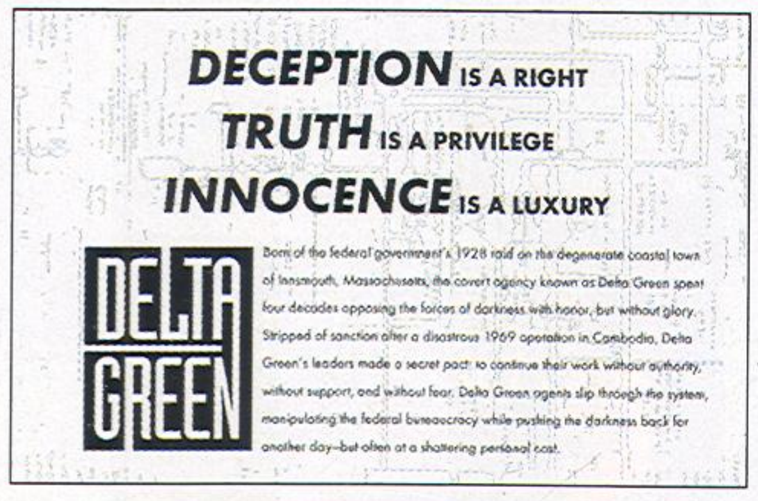
www.3drealms.com

Numele conspiraţiei este Delta Green

Drumul de la hârtie la monitor

Flying Lab Software, firma responsabilă pentru sim-ul Rails Across America, lucrează la Delta Green, o strategie cu tentă conspirativă bazată pe popularul pen-and-paper RPG/strategy cu acelaşi nume inventat de H.P. Lovecraft. Conform comunicatului de presă, jocul "propune o acţiune cu elemente strategice şi tactice, în care îţi construieşti propria conpiraţie, rezolvi mistere şi te lupţi, din când în când cu monştri extratereştri.

Studioul de game design din Seattle al Flying Lab Software colaborează cu creatorii seriei Delta Green: Dennis Detwiller, Scott Glancy şi John Tynes pentru a lansa jocul la începutul lui 2003.



www.delta-green.com

PLAYBOX

Alternativa pentru televizor într-o mare de PC-uri

Delta Force atacă pe PS2

• **Novalogic se orientează către consola de la Sony**

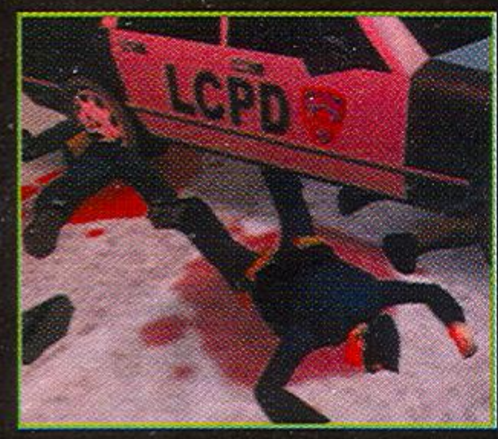
Novalogic a anunţat că va lansa un nou joc pentru PlayStation 2 bazat pe populara serie Delta Force. Acest shooter tactic ce are deja câteva versiuni apărute pe PC îi plasează pe jucători în rolul forţelor speciale antiteroriste ce sunt denumite generic Delta Force şi le dă prilejul să lupte împotriva teroriştilor în locaţii diverse de pe glob. Există mai multe tipuri de soldaţi, inclusiv lunetişti, experţi în explozive şi commando. Jocul pentru

PlayStation 2, care va fi reprogramat în întregime, va include noi misiuni, arme şi locaţii. Novalogic a mai anunţat recent şi Delta Force: Urban Warfare pentru PS One.

www.novalogic.com

GTA 3 ar putea fi interzis în Australia

Un for de critici din Australia afirmă că Grand Theft Auto conţine "violenţă sexuală" excesivă şi recomandă ca vânzarea jocului să fie interzisă pe continent. Oficiul pentru clasificarea filmelor şi literaturii din Australia, care dă clasificarea şi pentru jocurile pentru consolă şi PC, a afirmat că jocul ar trebui să fie evitat de distribuitori pe motiv că are prea multă violenţă şi sex. Conform GameSpot Australia, jocul a fost retras din magazine şi publisher-ul Take-Two Interactive încearcă să mai obţină o opinie de la Classification Review Board care este un for separat de OLFC, acţiune care va mai dura cel



puţin două săptămâni. OLFC a dat iniţial jocului o clasificare RC (clasificare refuzată), însă el a fost publicat sub ratingul ceva mai acceptabil MA15+, ceea ce însemna că poate fi jucat de cei de la 15 ani în sus. Conform regulilor OLFC, jocurile cu clasificare RC nu pot fi vândute, expuse sau demonstrate şi nu li se poate face reclamă.

www.olfc.au

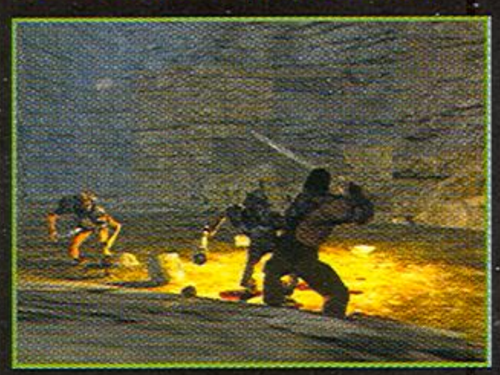
HOT BOX

Wrestling pentru toţi de la Acclaim

Acclaim a lansat Legends of Wrestling pentru PS2, o competiţie digitală având în rolul principal 40 dintre cei mai cunoscuţi luptători de wrestling din istoria sportului, printre care se numără: Hulk Hogan, Rob Van Dam, Brett "The Hitman" Hart, Jimmy "Supafly" Snuka, Ricky "The Dragon" Steamboat, The Road Warriors, Jerry "The King" Lawler, Iron Sheik, and George "The Animal" Steele. Jocul are toate aspectele unei transmisii de wrestling televizate incluzând intrări personalizate în ring, comentarii ale lui Lou Albano şi Jimmy Hart precum şi o varietate de meciuri din care se poate alege. "Wrestling-ul este una dintre cele mai importante categorii din industria jocurilor şi suntem încântaţi să lansăm un astfel de titlu ce oferă tehnologie grafică de ultimă generaţie, un model de joc inovativ şi un număr impresionant de legende ale acestui sport" a declarat Steve Falsen, director la Acclaim Entertainment.

www.acclaim.com

Ultimate Blade of Darkness va fi exclusiv pentru Xbox



• **Încă un joc dedicat consolei de la Microsoft**

Dezvoltat de spaniolii de la Rebel Act Studios, acest joc tip hack-and-slash se desfăşoară într-o lume fantastică în care piticii, cavalerii, goblinii şi orcii sunt la ordinea zilei. Pe lângă arme de tip sabie, suliţă, cuţit, topor şi arc cu săgeţi, jucătorii pot să îşi lovească inamicii cu membrele secţionate ale adversarilor anteriori (nu vă aşteptaţi însă la rezultate spectaculoase). Protagoniştii din Blade of Darkness-ul original de pe PC, barbarul Tukaram, cavalerul Sargon, dwarf-ul Naflfar şi amazoana Zoe se vor reîntoarce pentru încă o rundă sângeroasă în jocul pentru Xbox. Maxim 4 persoane vor putea juca simultan şi fiecare caracter va putea avea propriul nivel. Codemasters pretinde că acesta va fi unul dintre cele mai sângeroase jocuri pentru PS2 şi promite că îl va populariza ca atare. Ultimate Blade of Darkness va fi lansat pe Xbox la sfârşitul anului viitor.

www.codemasters.co.uk

Noi detalii despre Tekken 4

Namco a mai dezvăluit câteva informaţii cu privire la noile caracteristici ale Tekken 4 pentru PlayStation 2. Acesta va include pe lângă modurile team battle, training şi survival, un minigame similar cu Tekken Bowl-ul din Tekken Tag Tournament. Fiecare personaj va avea o scenă introductivă, creată ca o animaţie desenată cu creioane colorate. Filme CGI vor fi folosite doar pentru secvenţele de încheiere. Jocul este terminat în proporţie de 60% şi Namco ţinteşte către o conversie care să fie similară cu originalul arcade. Tekken 4 va fi lansat în Japonia în martie 2002 şi la o dată nespecificată în Statele Unite.

www.namco.com

Xbox ŞI GameCube FAŢĂ ÎN FAŢĂ

Razboiul consolelor ia amploare

Atât Microsoft cât şi Nintendo afirmă că mult aşteptatele lansări de luna trecută (pentru Xbox, respectiv GameCube) au fost cele mai încununate de succes din scurta dar agitata istorie a industriei consolelor. Bineînţeles că fiecare producător se referă la propria consolă când face această afirmaţie. Dar dincolo de tam-tam-ul publicitar, la întrebarea "Cine a câştigat războiul vânzărilor?" răspunsul variază în funcţie de cine este întrebat. Un fapt indubitabil este că ambele console sunt departe în urma PlayStation 2 care a sărbătorit 15.000.000 de unităţi vândute. Microsoft Xbox a fost lansat pe 15 noiembrie şi Nintendo GameCube cu trei zile mai târziu. Dincolo de cifre, ambele companii sunt de acord că vânzările sunt exact cum se aşteptau. Dar fireşte, într-un astfel de război nu există compromisuri. Nu pot exista decât învingători şi învinşi.

Nintendo a lansat primul atac afirmând că a vândut mai multe console decât Microsoft şi argumentând cu o cifră de 600.000 de unităţi vândute în 15 zile de la lansare, conform datelor adunate de la vânzătorii cu amănuntul. "Pe scurt, deşi am avut lansarea cu trei zile mai târziu decât Microsoft, se pare că am vândut mai multe unităţi decât au trimis ei la vânzătorii cu amănuntul" a declarat Peter Main,

vicepreşedintele departamentului de marketing şi vânzări al Nintendo America, citat de CNN.com

În chiar aceeaşi zi, Microsoft a replicat cu un comunicat de presă în care anunţa că Xbox este "cea mai bine vândută consolă într-o perioadă de două săptămâni de prezenţă pe piaţă". Firma din Redmond a refuzat însă cu obstinaţie să facă public numărul consolelor vândute sau cele trimise la vânzătorii cu amănuntul. Cifrele lor se bazează pe o metodă originală de calcul: NPD Research, o firmă cu renume în materie de studii de piaţă, a fost angajată să calculeze câte jocuri s-au vândut în medie odată cu fiecare consolă. Din raportul NPD a reieşit că Xbox conducea cu 2,4 jocuri per consolă comparat cu 1,9 cât înregistraseră la lansare GameCube şi PlayStation 2.

Folosind o strategie similară cu cea a AMD când a atacat poziţia Intel, Microsoft loveşte Nintendo în punctul slab, deoarece spre deosebire de Xbox, care a avut parte de o mulţime de jocuri atractive la lansare, GameCube s-a bazat pe 3 jocuri nu tocmai de vârf. Era clar încă de dinainte de lansare că Halo va învinge fără a putea fi contrazis Luigi's Mansion.

"Nu putem comenta asupra cifrelor pe care le-a dat publicităţii Nintendo", a declarat James Bernard, purtător de cuvânt pentru Microsoft. Eileen Haase, director al departamentului de studii de piaţă pentru jucării şi jocuri video de la NPD Research a declarat că nu are toate datele şi că nu poate afirma la momentul actual că o companie sau alta a vândut mai multe unităţi. Nintendo refuză oricum să accepte rezultatele NPD, oricare ar fi ele, pentru că nu iau în calcul cifrele privind lanţul de supermagazine Wal-Mart, unde s-a vândut cea mai mare parte din consolele GameCube.

Analiştii afirmă că ambele companii vând cam tot ce trimit la vânzătorii cu amănuntul, astfel că momentan vânzările dintr-o săptămână anume sunt irelevante.

Oricum, Microsoft va amâna lansarea Xbox în Japonia până în februarie anul viitor, concentrându-se să câştige cât mai mult din piaţa din Statele Unite. "Xbox este cea mai mare provocare a Microsoft în secolul 21", a declarat Hirohisa Ohura, directorul filialei Microsoft din Japonia, citat de BBC. Într-o încercare similară de a capta atenţia publicului, Hiroshi Yamauchi, preşedintele Nintendo, a declarat că va cheltui 20 de miliarde de yeni (aproximativ 160 milioane de dolari) din banii personali pentru a înfiinţa un fond din care să se poată finanţa dezvoltarea de jocuri pentru GameCube.

Pe de altă parte, Sony a ieftinit cu 15% consola în Japonia, bazându-se probabil pe principiul "când doi se bat al treilea câştigă": în timp ce Microsoft şi Nintendo se luptă pentru America de Nord, Sony îşi consolidează poziţia pe piaţa japoneză.

Ce ne rezervă viitorul?

Sony PlayStation 2, care are o vechime de un an pe piaţă şi o bază solidă de jocuri atractive va continua să domine cel puţin pe perioada anului următor. Xbox este prima aventură Microsoft în domeniul consolelor şi succesul sau insuccesul ei depind în mare parte de calitatea jocurilor ce vor fi lansate pentru această platformă. Prin construcţie ea este cel mai aproape de un PC obişnuit, astfel că va avea cel mai mult de furcă cu emulatoarele. GameCube are avantajul preţului şi al experienţei Nintendo, pentru care este ce-a de-a patra consolă în 16 ani. Deşi jocurile de la lansare nu au fost tocmai bine alese, numeroase titluri atractive îşi vor face apariţia pe această platformă, în viitor fiind un concurent redutabil pentru PlayStation 2. Oricum, pe pieţele care contează, S.U.A şi Japonia, este destul de previzibil că cel puţin 50% din cumpărători vor achiziţiona mai mult de o consolă, dacă nu cumva pe toate trei. Din tot acest război au câştigat până una alta producătorii de jocuri, cărora le-a crescut dramatic valoarea acţiunilor, în unele cazuri ajungând să se dubleze.

NET-WORK

Lumea Multiplayer & Online

Redactor: Cristian Soare

mod — Baldur's Gate Mod pentru Diablo2 Expansion

Nu a durat prea mult până cineva mai plin de imaginaţie a decis să îmbrace unul dintre RPG-urile clasice în hainele unui engine foarte robust şi atrăgător. Din păcate modul nu aduce decât adaosuri în materie de clase şi obiecte, păstrând structura questurilor din Diablo2, însă şi acest lucru ar trebui să fie suficient. Personajele au fost modificate pentru a semăna mai mult celor din AD&D, cu Amazoana devenind Ranger, Assassina Shadow Thief, Barbarul Berserker, Druidul Shapeshifter, iar Paladinul Inquisitor. Arborele de abilităţi a fost şi el modificat pentru a se asemăna cât mai mult celui clasic, numărul propriu-zis al abilităţilor aflate la dispoziţia noastră fiind redus pentru a oferi posibilitatea unei dezvoltări mai elaborate. Statisticile armelor şi armurilor au fost modificate, ArmorClass-urile din AD&D fiind acum prezente, şi de asemenea şi modul de calculare al damage-ului produs. Pe lângă acestea au fost adăugate o tonă de noi obiecte, noi reţete pentru formarea de arme, poţiuni şi scroll-uri. Una peste alta, versiunea 1.04 se pare că va ieşi pe undeva prin preajma Crăciunului, cu o multitudine de bug-uri reparate, perfect pentru un cadou interesant. Gratis.

patch — Serious Sam 1.05

Ultimul patch aduce suport pentru DirectX 8, optimizări în ceea ce priveşte partea de rendering pentru OpenGL, suport pentru iFeel, în caz că cineva doreşte să folosească un mouse cu feedback. Editor-ul foloseşte intrări diferite pentru fiecare mod în registri, abilitatea de a importa fişiere modificate din directoarele modurilor în Editor, şi o altă tonă de bug-uri nu atât de vizibile însă enervante când ne loveam de ele. Oricum, acest patch va bucura în mod clar mai mult pe cei ce folosesc în mod extensiv Editorul.

REVENIREA TRIBURILOR

Tribes este sinonim cu multiplayer team-based shooter de calitate şi acest lucru a fost dovedit de enormul succes al primului joc. Primăvara anului 2001 a marcat revenirea Tribes-ului, cu numărul 2 de data aceasta, şi nebunia a continuat. Românii, trăind în ulei şi noutăţile ajungându-le din această cauză mai greu la urechi, au început să arate un interes crescut de abia odată cu venirea toamnei. După Galaţi şi Iaşi, cele două metropole ce au reprezentat în lunile ce au trecut nucleul Tribes-ului românesc, Bucureştiul s-a scuturat de amorţeala indusă de atotputernicul CounterStrike şi a decis să transforme dualitatea într-o tripartiţie. Noiembrie a reprezentat luna unei explozii de lan-party-uri BYOC (bring your own computer) sau sponsorizate cu punct central Tribes 2. Primul din această lungă listă a fost cel organizat de Wired Café, el reuşind să adune o mulţime de oameni interesaţi, motiv suficient pentru a transforma mai departe aproape fiecare sâmbătă noapte într-o noapte dedicată în

exclusivitate acestui joc. A venit apoi server-ul public pus la dispoziţia jucătorilor de către Totalnet.ro (games5.totalnet.ro) şi lucrurile au început încet încet să intre pe făgaşul deja devenit clasic, şi pe care am avut ocazia să îl urmărim în perioada de formare a comunităţii de CS. Lucrurile nu se opresc aici, căci pe 28 decembrie Galaţiul şi Iaşiul îşi vor trimite echipele în Bucureşti pentru a participa la un mic concurs împotriva celor două bucureştene, ocazie perfectă

pentru a vedea ce înseamnă team-play în cadrul unor echipe de câte 8-10 oameni, într-un joc în care fără o strategie bine pusă la punct poţi doar să pierzi.

Warped Mod T2

Numărul mod-urilor de Tribes 2 este destul de impresionant. Mod-uri de curse, mod-uri fantasy, mod-uri ce reuşesc sa complice şi mai mult strategia necesară unui joc de echipă bine pus la punct. Printre acestea şi Warped, un mod ce duce

mai departe moştenirea din Tribes1, încercând să modifice gameplay-ul din Tribes 2 în direcţia acestuia. Ne aduce noi module pentru turetele de apărare, aproape douăzeci de modele noi pentru turelele mobile, generatoare de câmpuri de forţă, baze mobile, toate ajutând la crearea unor fronturi de atac şi apărare avansate, rebalansând dimensiunea strategică a jocului, fără să încetinească viteza generală a gameplay-ului. Adiţii în ceea ce priveşte vehiculele, cu un Shrike de două persoane echipat cu patru rachete aer-aer şi un Hover-Jeep necesar pentru a trage cu Warped-Guided Missiles. Nouă tipuri de armuri, cu diferite avantaje şi dezavantaje, ce permit o perfecţionare a modului în care diferitele fronturi ale echipei se achită de datorie. Concluzia: un gameplay furios, rapid, însă mult mai strategic, cu tone de arme, armuri şi obiecte noi.

A treia expoziţie anuală
HALF-LIFE MOD

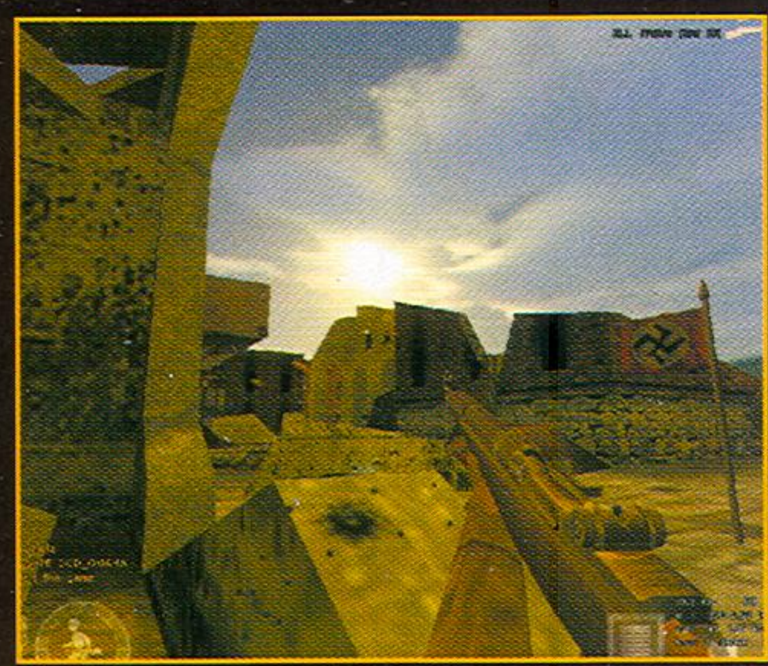
Cea de-a treia ediţie a expoziţiei de mod-uri bazate pe Half-Life a avut loc pe 29 octombrie în San Francisco. Aceasta reprezintă un eveniment deosebit ce reuneşte atât partea independentă a producătorilor, cât şi pe cea profesionistă, venită să vadă ultimele realizări, sau pur şi simplu în căutare de noi talente. Însăşi existenţa acestei expoziţii este un lucru extraordinar, ea fiind organizată chiar de Sierra şi Valve, cei care au dus aşa numitul suport al comunităţii mai departe decât orice altă firmă, o comunitate care a răspuns pozitiv, prin realizarea unor jocuri deosebite şi suficient de amintit CounterStrike-ul, probabil cel mai popular shooter multiplayer, adus la rangul de e-sport datorită acestui lucru. Mod-urile însă nu se opresc la terorişti şi antiterorişti alergându-se prin tot felul de locaţii, iar expoziţia aceasta este martorul indiscutabil al acestui lucru. Prima ediţie, cea din 1999, a adus lumii Action Half-Life, un mod multiplayer ce aducea pe micul monitor acţiunea febrilă a filmelor făcute în Hong-Kong, CounterStrike, Science&Industry, un alt mod multiplayer în care succesul se baza pe abilitatea echipei de a descoperi noi arme, Kanonball, ce crea un sport asemănător rugby-ului, Chemical Existence, mod single-player în care jucătorul luptă împotriva corporaţiilor, bandelor răuvoitoare şi a mutanţilor, Gunman Chronicles, tot single-player, ce îmbina o setare futuristică cu Vestul Sălbatic şi USS DarkStar, un action-adventure single-player unde acţiunea se petrecea pe o navă pierdută în spaţiu. Alte moduri au venit odată cu ediţia din 2000: Desert Crisis, Firearms, Frontline Force, Holy Wars, The Opera şi Wanted. A treia ediţie a trecut şi ea şi se pare nu va fi ultima, cu toate că deja au trecut ani buni de la publicarea jocului original, iar engine-ul de Half-Life a început să piardă teren în faţa altora mai moderne. Cinci mod-uri au fost prezentate, un număr mai mic decât în anii precedenţi, însă nu mai puţin valoroase. Iată ce merita remarcat.

Day of Defeat

Un mod multiplayer ce încearcă să recreeze cel de-al doilea Război Mondial. Dispune de un sistem de clase asemănător celui din Team-Fortress, însă mult mai echilibrat, pentru a nu exista vreun avantaj. Ceea ce înseamnă ca diferenţa între jucători se face pe baza abilităţilor acestora propriu-zise, şi a modului în care aceştia ştiu să folosească armele clasei cu care joacă. Realismul istoric este aproximat, iar realismul fizic este deosebit, însă nu atât de mult încât să transforme jocul într-o continuă tortură. Cum beta1 deja disponibil pentru download şi beta2 pe drum, o comunitate destul de puternică şi o apariţie la ModExpo, Day Of Defeat se anunţă a fi unul dintre mod-urile ce se vor bucura de succes în continuare.

Existence

Asemănător până la punct cu The Opera în ceea ce priveşte încercarea de a recreea sentimentul dat de



Matrix, jocul este mai mult decât un simplu team-deathmatch, dispunând de obiective clare. Jucătorul poate face o serie de mişcări spectaculoase, rostogoliri, răsuciri, sărituri şi dispune de anumite abilităţi limitate ce îi dau un plus de viteză în alergare sau un plus de înălţime în săritură. Nu există conceptul de rundă, aşa cum este el în CS, jucătorii odată morţi revenind imediat în joc pentru a continua să ajute echipa în încercarea acesteia de a îşi completa obiectivele.

Spirit of Half-Life

Acesta nu este un joc în sinea lui, ci aduce o seamă de modificări ale single-player-ului original, diponibile oricărui producător independent ce doreşte să modifice ceva, un fel de trusă adiţională pentru game-creator-ul amator. Ca orice lucru adiţional, multe dintre ele adaugă o nouă dimensiune pozitivă în ceea ce priveşte nivelul de control ce poate fi exercitat atât asupra caracteristicilor şi comportamentelor actorilor mod-ului respectiv, cât şi asupra nivelului propriu-zis. Scripturi de AI, de scenarii, flag-uri noi pentru monştri, modificări ale modului în care variate elemente ale scenografiei răspund la acţiunile jucătorului, funcţii noi ce au efect asupra Worldcraft-ului, ajutând astfel creatorul să dea naştere unor lucruri relativ simple însă nedisponibile până acum.

MONOSIT Conimpex

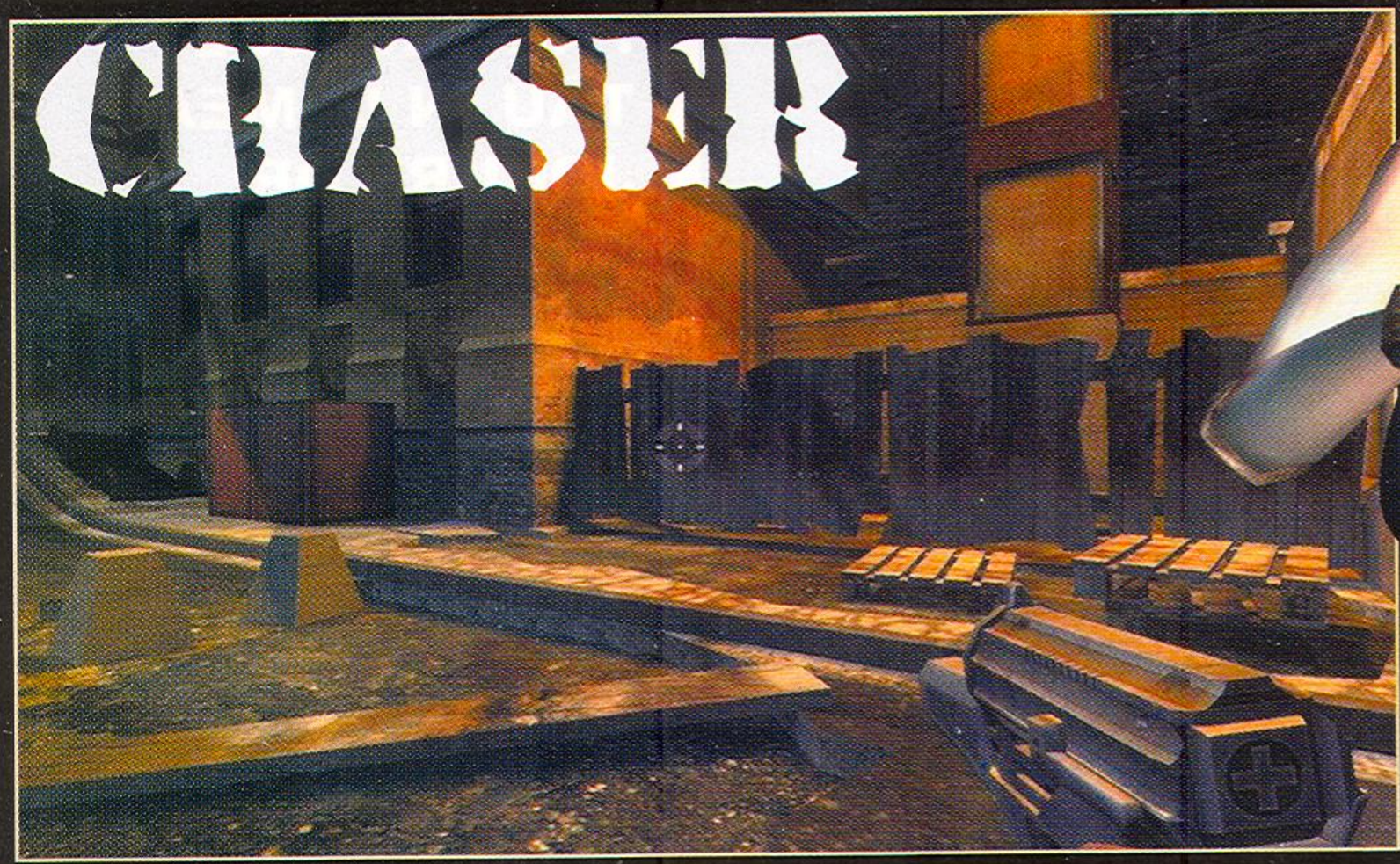
PARTENERUL TĂU ÎN LUMEA JOCURILOR!

Orice comandă prin intermediul site-ului nostru beneficiază de un discount de 10%

12 firme de renume, jocuri, soft educational (atlase, enciclopedii, programe utile)

Splaiul Unirii 4, Bloc B3, Sc.2, Et.4, Apt.10, sect. 4, Bucureşti
Tel: 3306352, 3305822, 3302375
Fax: 3306351
Mobil: 092-202303
E-mail: monosit@rdsnet.ro

CHASER

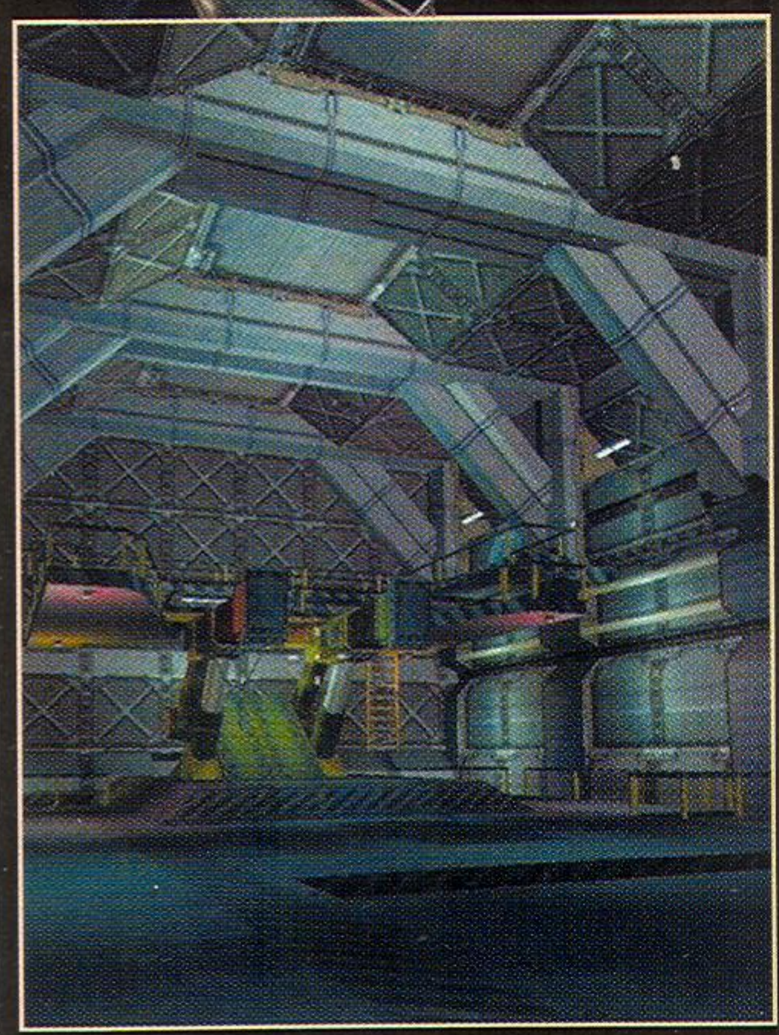


Web: www.fishtankgames.de • Producător: Cauldron Ltd • Distribuitor: Fishtank Interactive • Apariție: august 2002

Cauldron ne promite un FPS cum nu s-a mai văzut de la Half-Life încoace

La sfârșitul secolului 21 omenirea se află deja într-un stadiu tehnologic foarte avansat, lucru care i-a permis deja colonizarea planetei Marte, Terra fiind suprapopulată, iar resursele naturale pe cale de dispariție. Să răzbești în viață nu mai este chiar atât de ușor pe cât părea a fi cu un secol în urmă, iar agentul secret Chaser este conștient de acest lucru. Au trecut 44 de ani de la colonizarea planetei Marte și între timp aceasta a devenit raiul găștilor criminale și al Mafiei. În urma unei operațiuni secrete, Chaser este grav rănit și ajunge în spital pentru a primi îngrijirile medicale de rigoare. În momentul în care se trezește însă are parte de o surpriză care cu siguranță îi va schimba viața. Nu își mai aduce aminte nimic. Nu știe de ce toată lumea îl vrea mort, de ce toți cei din jurul lui mor aparent fără nici un motiv, de ce și cum a ajuns el în poziția asta. De un lucru este însă sigur. Trebuie să-și recapete cu orice preț memoria și să afle ce s-a întâmplat. Jucătorul își asumă rolul lui Chaser în această aventură first person ce se desfășoară pe ambele planete. Producătorul jocului, Cauldron, ne promite 30 de locații diferite, 30 de tipuri de inamici plus încă 20 de personaje care îl ajută pe agentul Chaser pe drumul său în căutarea amintirilor pierdute. Cu toate că dezvoltarea acestui joc a început abia anul acesta, echipa a ajuns destul de departe și putem deja vedea câteva imagini bazate pe motorul grafic folosit. Numele acestuia este CloakNT și puterea lui stă în reproducerea în detaliu a scenelor interioare. Atenția pentru detalii de care a dat dovadă echipa producătoare se învecinează cu obsesia. Textura unei scânduri, peretele exterior al unei clădiri, modalitatea în care cade umbra balustradei unei scări pe treptele acesteia, umbrele create de surse multiple de lumină precum și intersecția acestora, toate acestea la un loc ne demonstrează faptul că cei de la Cauldron nu vor să facă nici un compromis în ceea ce privește grafica lui Chaser. Exemplele nu se opresc însă aici.

Motorul grafic duce animația scheletală la un nivel la care noi doar visăm deocamdată. El poate reda cu precizie mișcările oricărui mușchi permițând astfel crearea unor personaje foarte complexe din punct de vedere grafic și cu mișcări faciale detaliate. La prima vedere se impune prezența unui GeForce 3 în calculatoarele noastre pentru a putea face față însă producătorul ne asigură că toate aceste facilități vor fi opționale astfel încât cei care nu beneficiază de ultimul răcnet în materie de hardware să îl poată rula cu succes. La fel ca în Max Payne, vom regăsi prezența unor secvențe cinematice cu momente din trecutul lui Chaser, momente care i se vor derula practic în fața ochilor. Trecerea între acestea și realitate se va realiza cu ajutorul altor două facilități ale motorului grafic de blur și fading în secvențele cinematice. Apariția jocului este programată abia în toamna lui 2002.



Tip joc: FPS
Redactor: Vlad Zotta

EXISTĂ DOUĂ LUCRURI ÎN CARE POȚI AVEA ÎNCREDERE: TU ȘI ARMA TA

APROPIEREA DE REALITATE

Acesta se pare că este unul dintre idealurile Cauldron în ceea ce privește Chaser. "Vrem să dăm impresia jucătorului că el controlează un om real." este declarația lor. Vorbind despre detaliile personajului ei promit reflexii pe lentilele ochelarilor, haine care se mișcă datorită vântului sau a unui curent de aer, expresii faciale precum zâmbete sau încruntări sau chiar combinații de mișcări datorită cărora un personaj se poate deplasa într-o anumită direcție, poate vorbi cu o anumită expresie facială și chiar arăta cu degetul într-un anumit sens, toate acestea petrecându-se simultan.

DUNGEON SIEGE

Asediul unei peşteri populate de personaje răuvoitoare

Tip joc: RPG
Redactor: Cristian Soare

Web: www.dungeonsiege.com • Producător: Gas Powered Games • Distribuitor: Miscrosoft • Apariţie: aprilie 2002

Scena RPG-urilor este divizată în două facţiuni, una adeptă a genului promovat de Diablo şi toţi urmaşii săi, iar cealaltă bazată pe tipul de joc complex aşa cum sunt Baldur's Gate şi unele dintre MMORPG-urile actuale. Fiecare dintre acestea are bagajul său de elemente pozitive şi negative, fiecare se adresează unui alt tip de jucător. Încercând să combine complexitatea uneia şi acţiunea febrilă a celeilalte, Chris Taylor şi Gas Powered Games au dat naştere proiectului Dungeon Siege, într-o abordare mai simplă însă nu mai puţin satisfăcătoare a întregii părţi clădite pe universurile fantasy a industriei jocurilor. Sus-amintitul designer vă este fără îndoială cunoscut drept creatorul renumitului Total Annihilation, unul dintre jocurile de căpătâi ale scenei RTS, ceea ce îl certifică drept unul dintre veteranii industriei, un om dedicat şi adânc cunoscător al mecanismelor creaţiei unui joc de calitate.

Simplu

Abordarea mai simplistă a mecanismelor RPG-urilor nu reprezintă apropierea jocului de un action-arcade, ci o abordare mai deosebită a diversitatea locaţiilor, de la deşerturi la câmpii, munţi, peşteri, oraşe, sate şi aşa mai departe. Impresionantă va fi şi dimensiunea lumii pe care o vom explora, motorul grafic al celor de la Gas Powered Games permiţând generarea unui teren fără limite, fără timpi de încărcare între niveluri, în sensul că oraşul, drumul, caverna sau deşertul nu sunt entităţi diferite ce trebuie să se încarce separat pentru a fi accesate, ci preexistă latent şi simultan în momentul în care se porneşte jocul, adăugând o notă de realism deosebită. Teoretic, un jucător poate merge într-o direcţie până se plictiseşte, fără a fi întrerupt şi fără a cădea de pe acoperişul lumii.

Partea de RPG se bazează pe dezvoltarea unui sistem de abilităţi, prin intermediul experienţei şi a bonusurilor oferite de obiecte. Există trei tipuri de bază: fighter, magic şi archer. Jucătorul va dispune şi de opţiunea de a recruta personaje noi, ce la rândul lor dispun de abilităţi aferente şi de nevoia de a fi dezvoltate. Cei care preferă stilul Diablo vor putea să joace cu un singur personaj, însă s-ar putea să găsească dificultatea generală a jocului destul de nesănătoasă.

BĂTĂLII FANTASTICE

celorlalte elemente de gameplay importante: controlul şi managementul grupului, libertatea de dezvoltare a personajului, totul împachetat bine în multă acţiune şi prezentat într-un mediu 3D imens şi foarte atrăgător. Ca poveste, Dungeon Siege nu derivă de la formula clasică a RPG-urilor, cu marele personaj rău ce doreşte să cucerească lumea şi grupul de aventurieri care se chinuie să îl oprească. Deosebită va fi însă interacţiunea dintre membrii grupului, suita de opţiuni de joc şi AI adiţionale şi

Vrăjmaşii de care ştim până acum sunt în număr de 80, ceea ce reprezintă fără doar şi poate un număr suficient pentru a asigura o anumită diversitate în lupte. Câteva detalii de AI au fost date publicităţii, cum ar fi faptul că un monstru poate să îşi arunce arma şi să ia una mai puternică de pe jos, eventual de la un coechipier omorât anterior de tine, apoi să fugă şi să încerce să pregătească o ambuscadă. Recunoaşterea inamicilor se va face într-un mod asemănător cu cel din Diablo, plimbarea cursorului pe deasupra monstrului afişând numele său, viaţa rămasă, puterile speciale şi numărul celor de acelaşi fel omorâţi de tine până în acel moment.

Partea de "community support" se bucură de o atenţie specială, cu un editor uşor de folosit şi foarte puternic, şi alte programe de editare, cum ar fi cel care îţi permite să creezi o întreagă poveste, dialoguri şi aşa mai departe. Motorul grafic este de altfel foarte puternic, căci, pe lângă terenul enorm, dispune şi de ceaţă şi de lumini volumetrice, lumini dinamice, condiţii meteo active şi multe altele din aceeaşi tagmă. Camera se mişcă la 360 de grade şi poate face zoom fără probleme, iar controlul va fi intuitiv, în mare cu ajutorul mouse-ului şi câteva shortcut-uri pe tastatură.

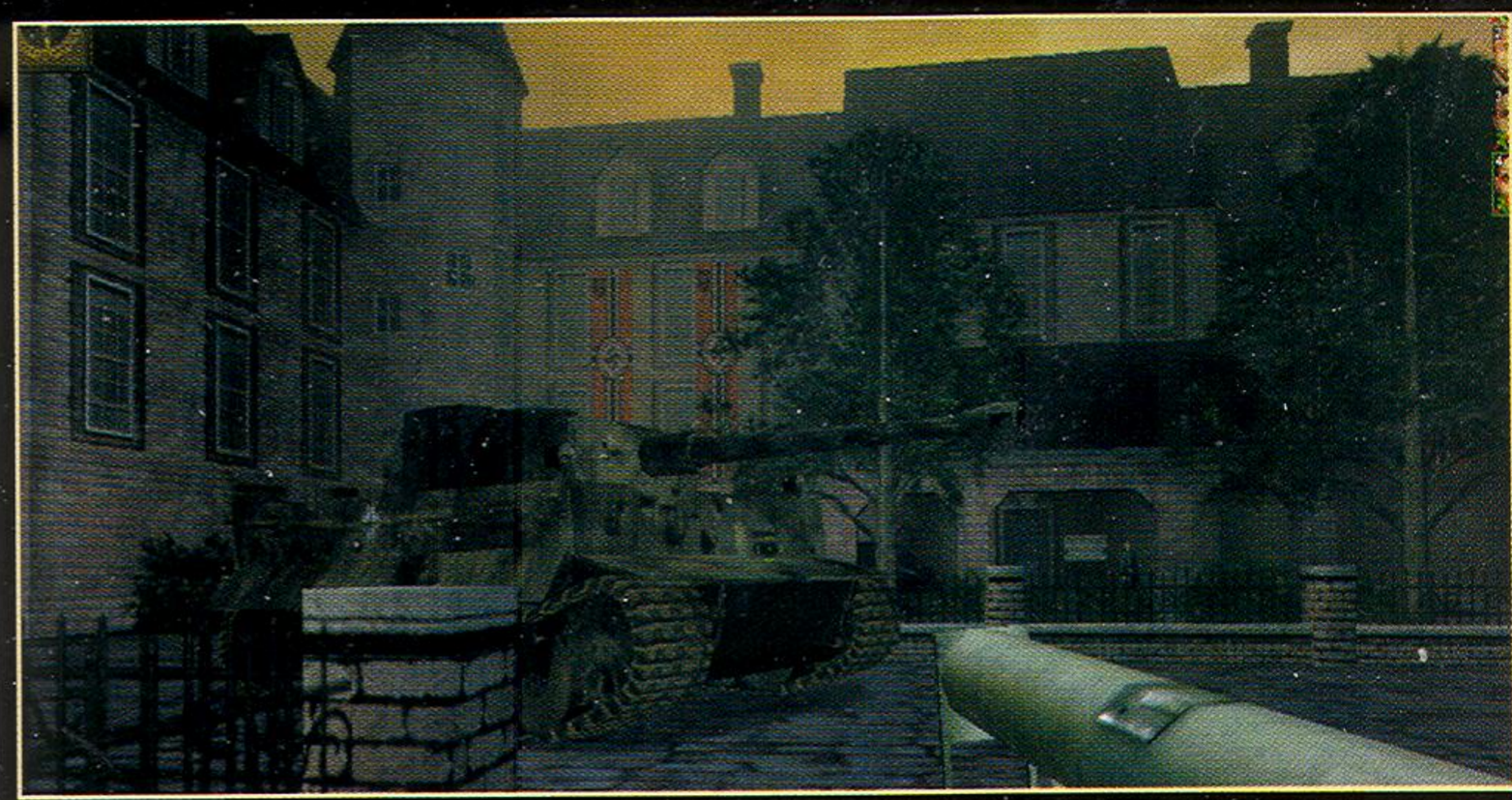
Jocul ar fi trebuit să apară în această iarnă, însă el a fost amânat pentru primăvară. Aşteptăm cu nerăbdare momentul apariţiei deoarece încă de pe acum se pare că va fi unul dintre marii câştigători ai anului 2002.

DEADLY DOZEN

Web: www.n-fusion.com • Producător: nFusion
Distribuitor: Infogrames • Apariţie: primăvara 2002

O echipă de criminali şi răufăcători împotriva inamicilor

Tip joc: squad-based action
Redactor: Cristian Soare

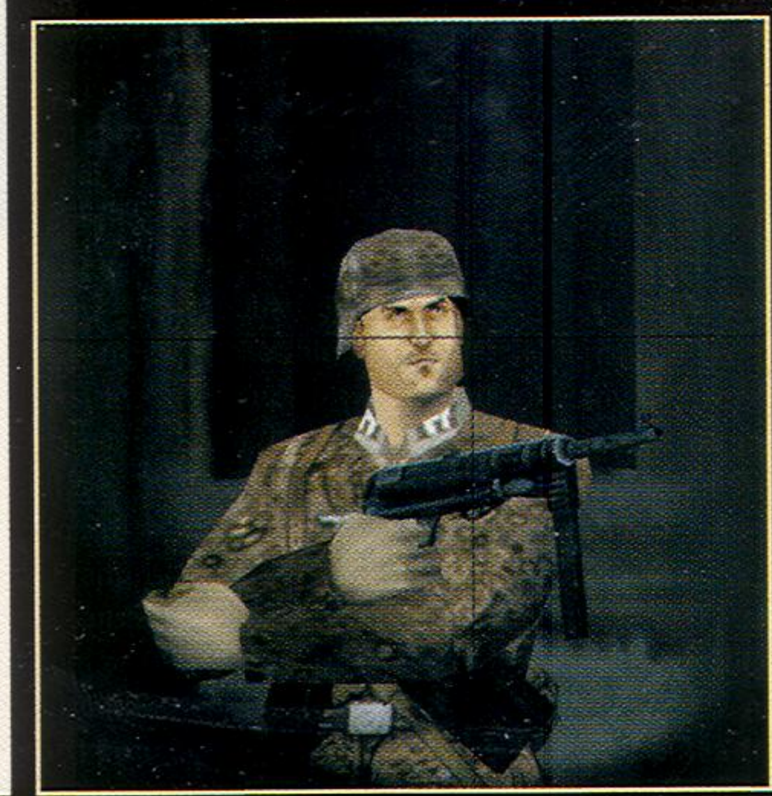


Fără îndoială că suntem conştienţi cu toţii de febra militaristică ce ne cuprinde cam o dată la două săptămâni. Pentru că nu vrem totuşi să o tratăm alergând prin noroi, o facem jucându-ne. Noul mileniu a adus cu sine o renaştere a jocurilor care combină acţiunea cu strategia de echipă. Exemple elocvente sunt superbul Hidden&Dangerous şi complexul Operation Flashpoint alături de multe alte titluri mai mult sau mai puţin reuşite. Anul 2002 va fi, la rândul său, martorul a cel puţin trei noi apariţii deosebite: Hidden&Dangerous 2, MoH: Allied Assault şi cel de aici de sub ochii domniilor voastre, The Deadly Dozen.

Război

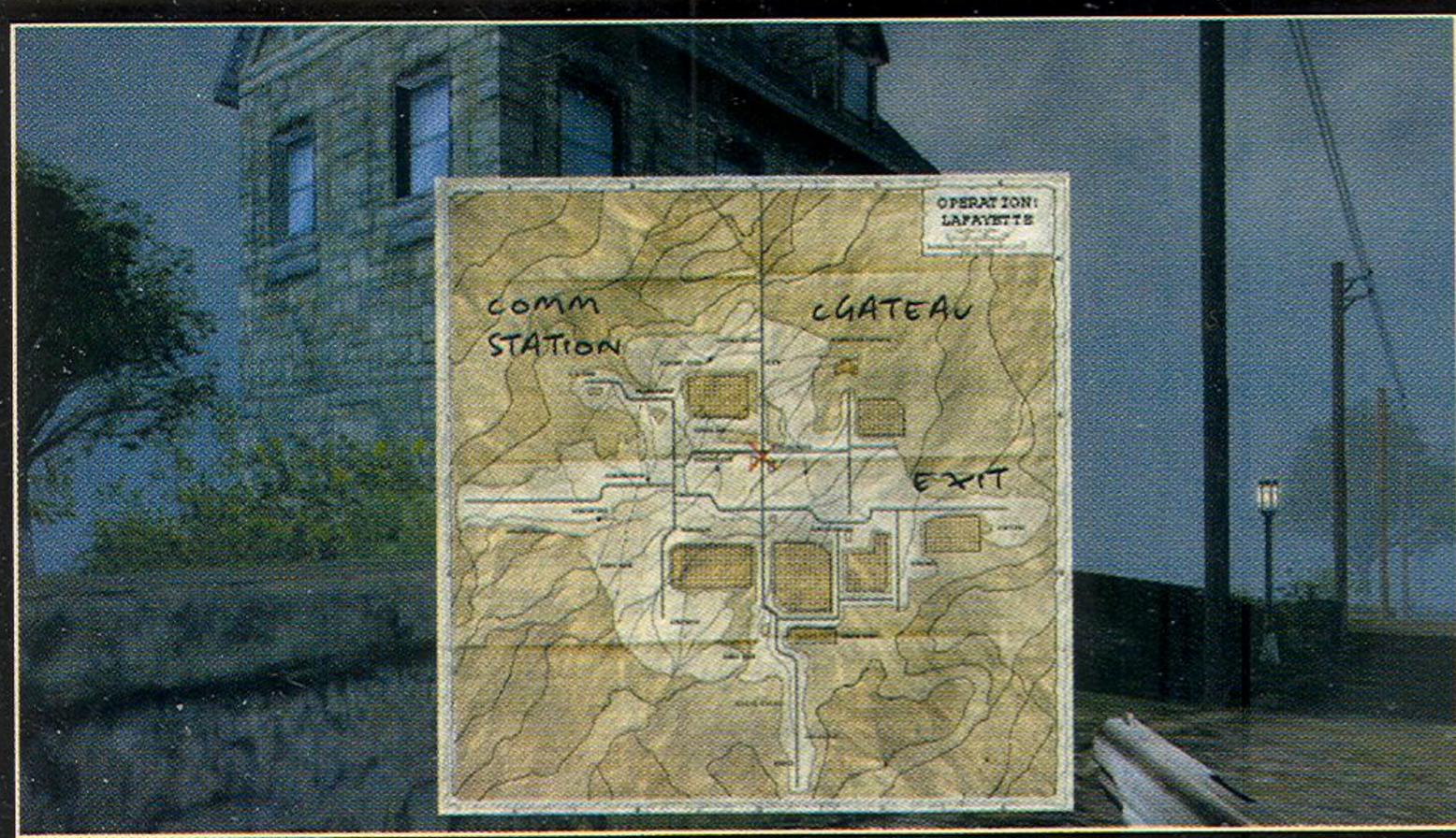
Acţiunea va avea loc între anii 1942 şi 1945 şi va urmări misiunile primite de 1st Special Missions Unit, o unitate creată de maiorul Quintin Maxwell la ordinul generalului Eisenhover, cu scopul de a acoperi nevoia de soldaţi deosebit de bine antrenaţi ce să lupte în spatele liniilor inamice. Rezultatul ordinului primit de maior, a interviurilor şi a celor 12 săptămâni de antrenament, este această echipă. Jocul ne permite să controlăm până la şase soldaţi în acelaşi timp, din perspectivă first-person dar şi third-person. Fiecare soldat din echipa de doisprezece are calităţile sale, oferind astfel o mare diversitate în ceea ce priveşte modul de abordare a unei misiuni, deci o notă aparte de rejucabilitate. Toate acestea se vor petrece de-a lungul celor 10 misiuni ce ne vor purta prin Africa de Nord, Franţa şi Germania, oferindu-ne de asemenea şansa de a participa la câteva bătălii istorice cum ar fi Invazia Normandiei şi Operaţiunea Firetorch. Abilităţile speciale ale duzinii mortale vor putea fi puse în evidenţă în timpul atingerii

ÎN SPATELE LINIILOR INAMICE



obiectivelor ce vor varia de la furtul unor documentaţii tehnice sau de spionaj până la sabotaje şi asasinări ale ofiţerilor cheie ai celui de-al treilea Reich. Controlul coechipierilor se face într-un mod foarte asemănător cu cel din Rainbow Six, prin comenzi simple de genul "cover me" sau "fall back" şi prin trecerea dintr-un soldat în altul pentru a îi controla acţiunile. Fiecare soldat va putea duce cu el până la şase arme, fiecare fiind recreată după modelele originale. M1, Colt 45, Thompson-ul toate vor fi aici la dispoziţia noastră. Mai mult chiar, se vor putea arunca armele pentru a lua una nemţească, astfel încât dacă rămâi fără muniţie nu trebuie să restartezi întreg nivelul ci continui, folosindu-te cu nerusinare de armele duşmanilor, într-un fel de pedeapsă morală. Vom putea controla şi vehicule, pornind de la motociclete şi până la camioane şi tancuri.

Motorul grafic aflat la baza acestei întregi petreceri militare nu este probabil cel mai performant de pe piaţă la ora actuală, însă producătorii au promis treceri subtile din zone interioare în cele exterioare, efecte meteo active, animaţie scheletală şi alte elemente atractive. Problema însă este faptul că la nivel grafic lucrurile arată aşa cum erau pe vremea lui Hidden & Dangerous. Nu că asta ar fi un lucru rău însă s-ar fi putut mai bine. Pentru a îl evidenţia din mijlocul celorlalte titluri care oferă cam acelaşi tip de acţiune, Infogrames a declarat că preţul de vânzare va fi de 20$, aproape jumătate din cât vor costa concurenţii săi direcţi, o mică inginerie ce s-ar putea să le ofere un avantaj. Jocul rămâne totuşi foarte interesant cu toate că arată învechit, şi eu personal aştept cu nerăbdare o variantă jucabilă pentru a vedea cum se manifestă "pe viu". Până atunci însă mai este.



DUALITY

Mufee caldeee! Implanturi ieftineee!

Web: www.e-duality.com • Producător: Trilobyte Graphics • Distribuitor: N/E • Apariție: primăvara 2002

Tip joc: Action
Redactor: Cristian Soare

Cyberpunk-ul hardcore a reprezentat până acum apanajul literaturii. Într-adevăr, o serie de jocuri au avut elemente destul de puternice, System Shock-urile și Deus Ex fiind cele mai bune exemple, însă au lipsit întotdeauna acele lucruri care au identificat curentul acesta: hacking-ul, samuraii de stradă, drogurile, orașele poluate, rețeaua atot-prezentă, paranoia și intriga ce pare să aibă o viață proprie. Lucrurile însă încep încet să se schimbe, mai ales că s-a ajuns la o anumită sufocare a pieței cu vrăjitori, troli și eroi neînfricați. A venit timpul anti-eroului, al celui ce nu luptă pentru a salva prințesa, regatul sau nevasta vecinului, ci doar pentru zgomotul zornăitor al creditelor ce se rostogolesc în contul ascuns într-o bancă fantomă din rețea. Trilobyte Graphics, o echipă formată din foști membri de bază ai Pyro Studios, cei care au făcut Commandos, au hotărât că ar cam fi timpul să ne spună o altfel de poveste și să ne facă să jucăm un altfel de joc.

Baroc Tehnologic

Povestea este un cyberpunk clasic. New-York-ul futurist reprezintă câmpul de bătălie al spionilor corporaționali, un loc unde destinele unui mercenar, a unei domnișoare hacker și a unei ființe complet virtuale se întâlnesc pentru a ne spune o poveste despre supraviețuire din trei puncte diferite de vedere. Începutul jocului te pune în pielea lui Travis, un mercenar ce face parte din sistemul de securitate al unei mari companii. O corporație concurentă face un raid pentru a fura schițele unui nou produs, iar tu trebuie să oprești acest lucru. Din păcate nu reușești să faci mare lucru căci ești trimis într-un dulce somn de către unul dintre atacatori. Când te trezești, raidul se terminase cu succes, produsul dispăruse. Nu este timp pentru întrebări existențiale care să arunce o lumină asupra modului în care aceștia trecuseră de sistemul de securitate, căci trebuie să recuperezi cât mai repede ceea ce a fost furat, pentru a îți salva capul. Progresând, te vei întâlni și cu celelalte personaje, o hackeriță pe nume Sam și o ființă virtuală, cunoscută drept Cube. Jocul este descris de producători drept Metal Gear Solid cu mai multe opțiuni, deci va fi concentrat pe acțiune la cel mai înalt nivel, cu toate că dispune și de o serie de elemente tipice RPG-urilor, cum ar fi creșterea în nivel și dezvoltarea abilităților. Inamicii vor dispune de AI de grup, conlucrând în modul cel mai bun posibil pentru a îți face față. Roboți, umanoizi, AI-uri de securitate, gărzi de tot felul, aceștia vor fi cei pe care va trebui să îi dobori ca să treci mai departe. Vei putea alege misiunile pe care dorești sau poți să le realizezi, pentru a strânge bani și informații. Până acum Trilobyte Graphics nu ne-a oferit imagini din jocul propriu-zis, ci numai diferite modele și un film foarte apetisant, însă ei promit bump mapping, inverse kinematics pentru mișcări cât mai realiste, umbre și lumini dinamice și personaje de 2000 de poligoane. Sper să iasă bine, căci ar cam fi timpul să jucăm un joc diferit de media obișnuită în ceea ce privește povestea.

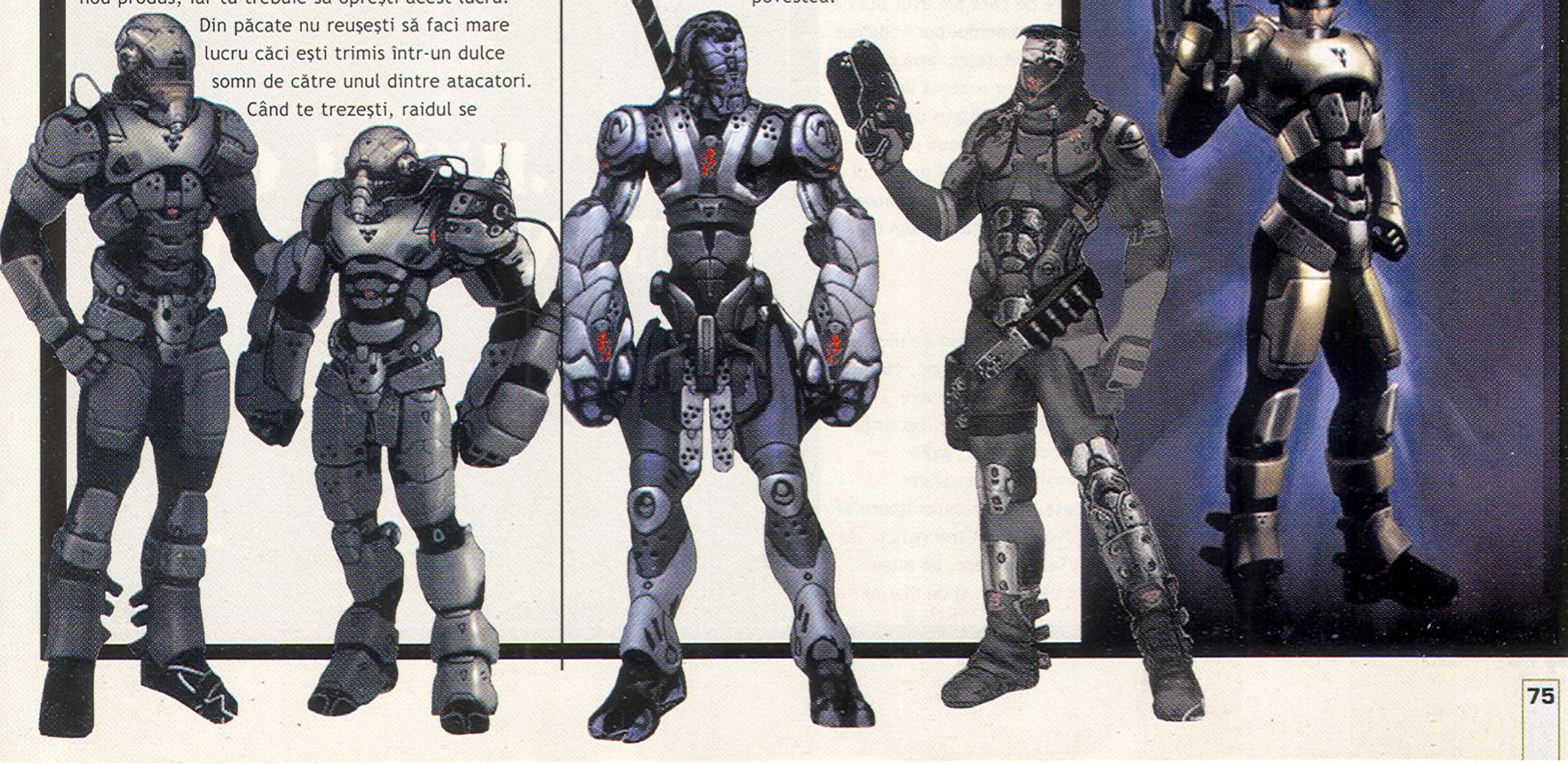
OCAZIA DE A FI HACKER

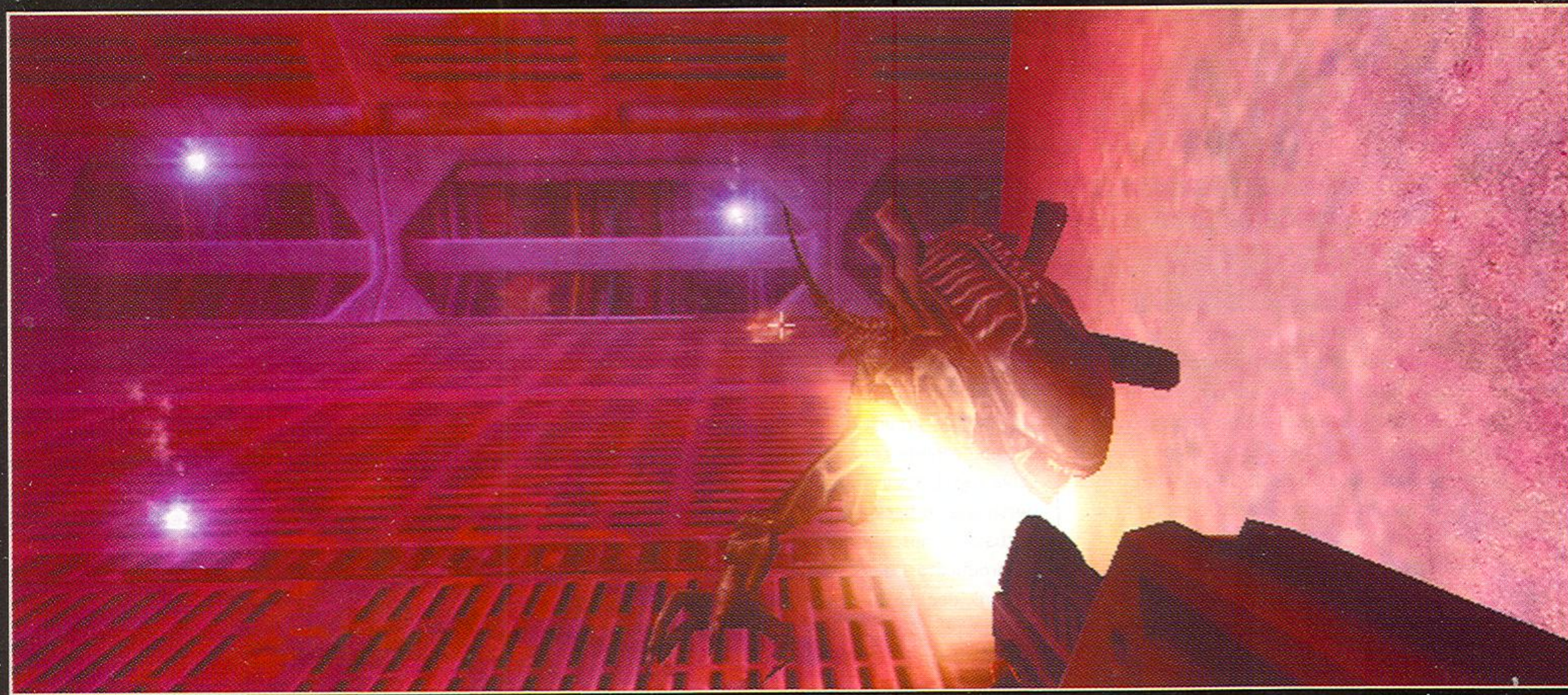
PERSONAJE

MERCENAR > Faci rost de bani prin contractele obținute de la clienții interesați de talentele tale. Vei reinvesti apoi acești bani pentru a cumpăra arme, implanturi mai bune și restul de gadget-uri necesare cum ar fi senzori, armuri și camuflaje optice.

HACKER > Lumea virtuală îți aparține, însă te descurci decent și în cea reală. Nu dispui de ținta automată a mercenarului, însă pe partea de senzori stai mult mai bine. Găsește însă un terminal și lumea este a ta, căci controlând sistemul, îi controlezi pe cei din el. Bineînțeles, atunci când ești legat la terminal corpul fizic îți este vulnerabil, deci vei fi nevoit să folosești capcane și senzori ca să îl protejezi. În rețea vei putea folosi The Program Bible. Este un fel de carte de vrăji, ce combină în mod complex programe, îmbunătățindu-ți astfel viteza și abilitățile.

FIINȚĂ VIRTUALĂ > Cel mai metafizic dintre personaje, încerci de fapt să rezolvi misterul propriei personalități. Ești un fost om de știință ce a fost transferat accidental în cyberspace și care nu își mai amintește nimic din ceea ce a fost înainte. Pe măsură ce crești în nivel începi să îți amintești și să realizezi că dispui de niște puteri zeiești în lumea virtuală.





ALIENS VS PREDATOR 2

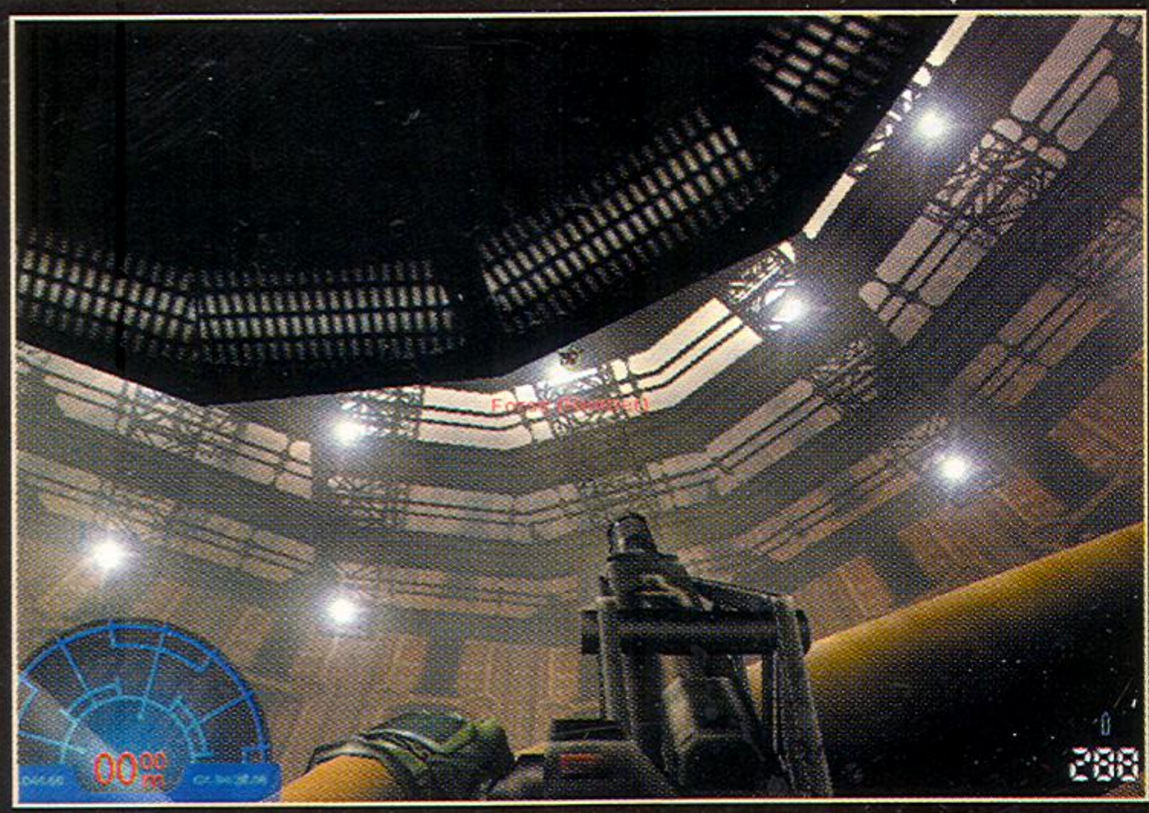
Sau 1227 moduri de a muri de frică

Tip joc: FPS
Redactor: Cristian Soare

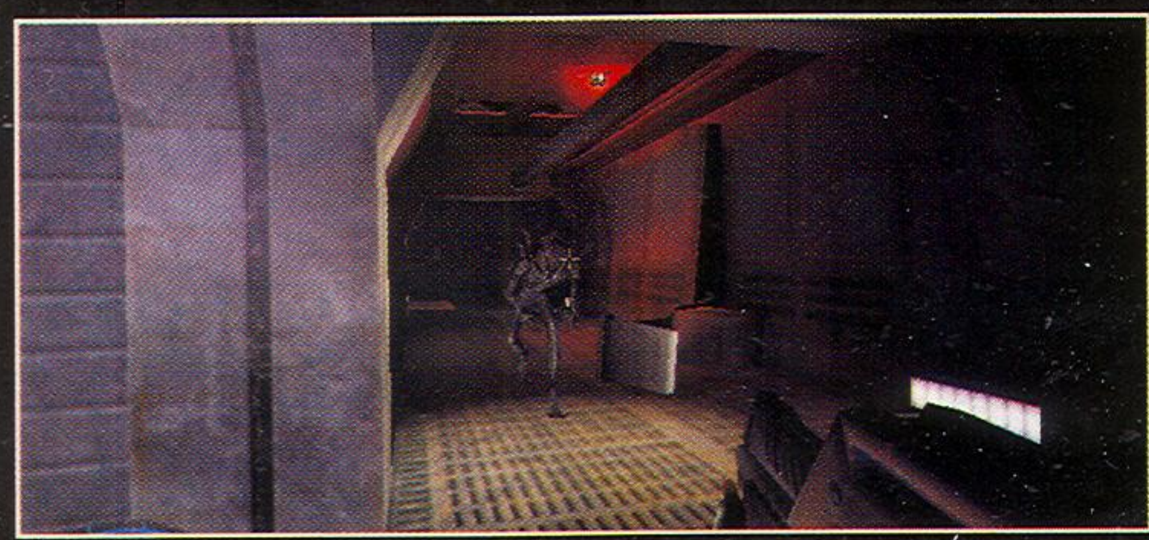
Intodeauna accesul la sentimentele primare a fost mult prea facil. Frica, groaza, plăcerea, toate acestea sunt foarte accesibile și ușor de stimulat. Nu este de mirare în acest caz modul în care studiourile de producție creează jocuri care fac tocmai aceasta. Lucru rău clar nu este, căci atunci când frica se împletește cu imersiunea într-o poveste fascinantă și bine scrisă, se poate numi că am asistat la nașterea unui joc bun. AvP2 reușește întocmai acest lucru, construind pe baza întrepătrunderii universurilor Alien și Predator, două dintre cele mai interesante și terifiante forme de viață extraterestre pe care am avut ocazia să le cunoaștem. În domeniul pur imaginar și cinematografic, bineînțeles, însă cine știe ce surprize ne poate rezerva viitorul. Monolith au fost cei ce au dispus de onoarea de a crea această a doua parte a cunoscutei saga a fricii, preluând proiectul de la britanicii Rebellion și învelindu-l în frumoasa pafta a motorului grafic Lithtech, ajuns acum la venerabila versiune 2.5.

Opaitul curajului

Primul AvP reprezenta în mare parte o serie de niveluri nu prea legate între ele, cel mult la nivel fizic, căci povestea era doar o scuză jalnică pentru scenele generatoare de urlete și sărituri de pe scaun. Lucrurile însă s-au schimbat în această a doua parte, AvP2 dispunând de unul dintre cele mai bine construite scenarii care au populat vreodată interiorul monitoarelor domniilor voastre. Povestea decurge din trei puncte de vedere: un predator venit la vânătoare, un alien scăpat dintr-un proiect de cercetare și un marine



NU JUCAȚI CU LUMINA STINSĂ....



COLONIAL MARINE OF THE UNITED STATES COLONIAL MARINES CORP

Cel mai slab fizic dintre eroii noștri, marine-ul echilibrează balanța prin arsenalul și puterea de foc enormă. Bineînțeles, trebuie să trăiască suficient de mult încât să apuce să le folosească. Bazându-se pe echipamentul său, el trebuie să fie rapid, să aibă reflexe bune, o capacitate mărită de a distinge între o umbră obișnuită și una care te poate musca, să își cunoască armele și să aibă nervi de oțel.

CUȚIT > Arma albă, standard al USCMC. Rareori folosit în luptă, mult mai bun pentru a îți tăia o cale de ieșire din plasele predatorilor. Cei curajoși îl folosesc însă pentru lovitura finală.

M4 A4 PISTOL > O variantă evoluată a modelului Heckler&Koch Mark 23 Mod 0 SOCOM .45 semi-automatic, este arma ce va fi folosită în situațiile disperate. Încercați totuși să trageți la cap în acele momente. Dispune de două tipuri de muniție: Dumb-Dumbs și Armor-Piercieng.

SHOTGUN > Derivată dintr-o variantă modificată a unei Mossberg 590A1 12-gauge pump-action shotgun este arma perfectă pentru întâlnirile de gradul trei de apropiere. Având două tipuri de muniție, Buckshot și Slug, s-a dovedit a fi una dintre armele cele mai de încredere.

M 41A PULSE RIFLE > Două arme într-una singură, un pistol mitralieră și un aruncător de grenade simple, alternate în funcție de necesități. Când o folosiți, trageți rafale scurte, controlate, căci are periculosul obicei de a se bloca dacă degetul este uitat pe trăgaci. În plus, nu mai are nici aceeași acuratețe.

M 240A1 > Incinerator. Un aruncător de flăcări, foarte eficient de folosit drept pesticid pentru alienii ușori, de la Drone în jos. Folosiți-l la fel ca pe Pulse Rifle, cu mici impulsuri controlate. Ceva nu poate să ia foc și mai mult, nu?

M 56 SMARTGUN > Mitraliera grea a USCMC, scuipă cele 750 de gloanțe la o rată infernală. În plus, are auto-target pe baza mișcărilor. Partea rea este că te încetinește puternic, rămânând la latitudinea ta dacă puterea de foc merită scăderea în viteză.

WY 102 SNIPER RIFLE > Armă de distanță, dispune de lunetă, fiind perfectă pentru doborârea inamicilor din partea cealaltă a hărții. În același timp poate fi folosită foarte eficient și pe distanțe mici și medii, însă trebuie o mână sigură și o țintă precisă.

M 92 GRENADE LAUNCHER > Una din armele cele mai puternice, are beneficul obicei de a scuipa grenade înspre inamici. Și nu doar câteva grenade, ci mai multe tipuri. Proximity Grenades, ce explodează atunci când ceva mișcă în apropierea lor; Timed Grenades, ce explodează la impact sau după ce le expiră timpul; EMP Grenades, vinovate de căderea sistemelor electrice și imobilizarea inamicilor din cauza forței lor; iar la final, Smart Mines, ce își urmăresc ținta pe baza mișcărilor acesteia.

M 90 MINIGUN > O putere de foc mai mare decât a Smart-ului, însă este necesar ca trăgătorul să stea pe loc când minigun-ul este folosit. Altfel, acesta își pierde orice brumă de acuratețe.

M 6B SADAR ROCKET LAUNCHER > Aruncătorul de rachete standard al USCMC, dispune atât de rachete libere cât și ghidate. Mai mult chiar, acum poate fi folosit și pentru a trage cu trei rachete simultan. Dar fiți atenți când o faceți...

ECHIPAMENT

COMTECH
Mica smecherie tehnică ce ne ajută să deschidem încuietori, uși, în general să păcălim pe nenea mainframe. Atenție mare când îl folosești, deoarece ești foarte vulnerabil.

WELDING TORCH
Deschide și închide uși. Cei plini de imaginație o pot folosi până la un punct și pe post de armă. Iarăși, atenție sporită căci poți fi ușor doborât când o folosești.

MOTION TRACKER
Detectează orice fel de mișcare pe o rază de 30 m. Așa-numitul "detection wave" este trimis de două ori pe secundă, transformându-l, probabil, în cea mai bună apărare. Din păcate detectează tri-dimensional, deci o țintă care se mișcă deasupra sau dedesubtul tău este arătată la fel ca una care se mișcă în același plan. În plus, nu detectează zona din spate.

IMAGE INTESIFIER
Te ajută să vezi în întunericul cel mai dens, intensificând de 10 ori orice sursă de lumină. Însă are câteva lucruri ce îl fac inutilizabil în anumite momente, cum ar fi faptul că dacă tragi nu mai vezi nimic, nu mai poți folosi Motion Tracker-ul și auto-target-ul Smart-ului și consumă o grămadă de energie.

SHOULDER LAMP
Aruncă un con de lumină în direcția în care este îndreptat, fiind de un real ajutor în locurile întunecate. Consumă puțină energie și arată excelent. Din păcate te transformă într-o țintă foarte vizibilă.

FLARES
Mici lumânări ce rezistă în jur de 15 secunde, foarte bune pentru a lumina puternic sau marca o anumită zonă, și excelente dacă vrei să orbești pe cineva care folosește Image Intensifier. În zonele exterioare pot fi folosite pe post de rachete semnalizatoare sau pentru a lumina deasupra solului pentru câteva secunde.

dintr-o echipă a USCMC ce a venit să investigheze un SOS. Planeta pe care se întâmplă toate acestea se numește LV-1201, și are ca punct central mașinațiunile diabolice ale corporației Weyland-Yutani și încercările acesteia de a obține produse militare din antrenarea alienilor. Fiecare dintre cele trei părți ale poveștii dispune de câte șapte episoade, destul de scurte, însă foarte concentrate din punct de vedere al întâmplărilor. În primul joc, poveștile celor trei personaje nu se intersectau, creând un fel de planuri disparate, însă acum cele trei se intersectează în mod continuu, având loc în același timp, iar acțiunile dintr-una au repercusiuni în celelalte. Cel mai bun exemplu este cel în care ca marine ajungi prin laboratoarele corporației unde un predator este închis într-un tub criogenic, pe care trebuie să îl muți pentru a putea trece printr-o aerisire. Ca predator, tu vei fi cel care stă în tubul respectiv și îl vei vedea pe marine cum te mută, acest lucru ducând la eliberarea ta. Jocul este plin de astfel de mici detalii, lucru mult mai vizibil în campaniile cu predatorul și alien-ul când mai mult te furișezi și ai ocazia să asculți discuțiile umanilor.

Cum spuneam însă, campaniile sunt deosebit de scurte, nu mai mult de cinci ore de joc fiecare, însă ceea ce nu obține prin cantitate echivalează prin calitate. Design-ul nivelurilor este excelent, fiecare fiind plin de detalii ce te ajută să te afunzi și mai mult în poveste. Fiecare personaj pe care îl întâlnești are treaba lui clară, dând impresia unei lumi vii, pasajele scriptate sunt bine puse în scenă, iar întorsăturile de situație creează sarea și piperul necesare. Totul este atât de bine construit încât dă naștere unui puternic sentiment cinematografic.

Primul AvP se baza în mare parte pe un anumit joc al luminilor ce reușea atât să acopere faptul că motorul grafic era destul de sărăcăcios în detalii și performanțe, cât și să te sperie suficient de mult încât să joci campaniile numai cu mulți prieteni în jur. AvP2 continuă această tradiție însă o face mult mai bine. Jocurile de lumini și umbre, lumini stroboscopice, lumini de avarie, sunete ciudate, colțuri întunecoase, toate acestea vin să mai adauge o cărămidă la adrenalina care pompează

nebunește prin corpul zgribulit în fața calculatorului. Efectul cel mai bun din tot acest joc al luminii este însă dat de lanterna de umăr cu care majoritatea infanteriștilor sunt dotați. Conul de lumină pe care lanterna îl aruncă, modul în care razele se intersectează când mai mulți infanteriști patrulează o anumită zonă, felul în care te strecori pe coridoare și tot ceea ce vezi sunt "pata de lumină" a jocului.

Lucruri noi

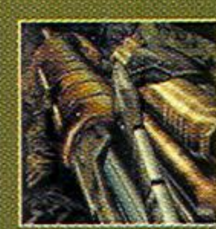
Jocul este destul de schimbat față de predecesor în ceea ce privește partea sa pur mecanică. Marine-ul, ce înainte era o pradă vulnerabiă este mult mai rezistent acum la atacuri, însă tot reprezintă cel mai slab dintre personaje. Cu toate acestea, armele sale realizează aceeași paradă interesantă de plăcere a implântării glonțului în carcasa chitinoasă a unui alien sau în corpul ce stropește cu

PREDATOR

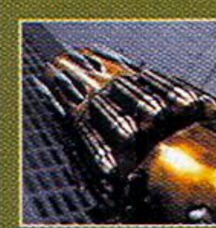
Puternic. Invizibil. Arogant. Dispune de arme periculoase, este rezistent și luptă pentru a își împodobi dormitorul cu trofee. Trei moduri de vedere, armură protectoare, sisteme de țintă, un adevărat luptător al cărui singur hobby este omorâtul oricărei ființe interesante.

WRIST BLADE > Armă de bază pentru apropiere. Două tipuri de atac: unul mai rapid, dar cu efect scăzut, și unul mai încet care este de fapt o lovitură mai mică, dar foarte puternică.

COMBI STICK > Cea mai puternică armă de apropiere a Predatorului, distractivă și capabilă să omoare orice oponent din câteva lovituri. Nu interferează cu sistemul de invizibilitate.



SPEAR GUN > O armă foarte precisă, două feluri de tragere. Prima, folosind o singură săgetuță, ce ajunge foarte departe și este mortală în general, și al doilea când trage trei, într-un triunghi ucigător la semidistanțe.

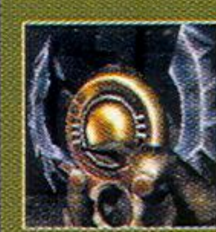


NET GUN > Având nouă plase într-un încărcător, această armă este foarte eficientă în imobilizarea oponentului. Lovitura finală trebuie să vină însă repede, deoarece inamicul se poate folosi de cuțit, disc sau gheare pentru a-și croi drum afară.

SHOULDER CANNON > Armă esențială, cu țintire automată. Trage cu mici bulgări de energie și poate fi folosită și pe post de "tun", prin încărcarea unui bulgăr cu foarte multă energie, având însă o rată de foc mai redusă. Interferează cu sistemul de invizibilitate, iar pentru a te folosi de sistemul de țintire automată trebuie să fii în modul de vedere potrivit: Thermal pentru umani, Electromagnetic pentru alieni și PredTech pentru predatori.

PLASMA PISTOL > Folosind puternice încărcături de plasmă el poate trage foc cu foc sau pe modul alternativ poate declanșa o adevărată ploaie, fatală oricărui adversar. Folosit împotriva unui predator invizibil îl va localiza și răni în același timp.

DISC > Cea mai puternică și iritantă armă a Predatorului. Pe lângă faptul că zboară și decapitează cu o viteză incredibilă, mai are și nerușinatul obicei de a-și căuta singură ținta. Nu prea mult, însă suficient încât să fie mai mult decât redutabilă.



REMOTE BOMB > Fiind exact ceea ce îi spune și numele, ea este declanșată fie de atingerea unui inamic, fie de la distanță prin apăsarea butonului de foc altenativ, fie în momentul în care Predatorul care a amplasat-o schimbă armele.

ECHIPAMENT PREDATOR

HUNTING MASK

> Dispune de patru moduri de vedere: Regular Vision pentru vedere obișnuită, Thermal Vision pentru oameni, Electromagnetic Spectrum pentru alieni, PredTech Vision pentru predatori. Aceste moduri, pe lângă faptul că sunt necesare pentru a vedea cât mai bine adversarul, sunt obligatorii pentru armele ce au țintire automată (Shoulder Cannon și Disc). Atunci când sunt schimbate între ele, ochii Predatorului se fac roșii, făcându-l vizibil pentru o fracțiune de secundă. Mai adăugați la acestea și posibilitatea de zoom și Hunting Mask-ul devine una dintre cele mai puternice arme pasive ale unui Predator însetat de sânge și trofee.

CLOAKING DEVICE

> Avantaj enorm, pentru că te ajută să devii invizibil. Funcționează însă perfect atunci când stai pe loc, deoarece în mișcare inamicul îți poate vedea silueta transparentă. De asemenea se dezactivează în contact cu apa.

MEDI OMP

> Cheltuind doar puțină energie te ajută să îți refaci complet sănătatea. Într-un mod oarecum dureros, trebuind să înfigi două cuțite destul de mari în tine.

ENERGY SIFT

> Un aparat complet nerușinat, ce ajută Predatorul să își refacă complet rezerva de energie în câteva secunde. Dezavantaje: faptul că stai pe loc fără a avea o armă în mână și faptul că are un spectaculos efect de lumini ce îți trădează imediat poziția.

ALIEN

A fi Xenomorf nu este o treabă ușoară. Amețelile de la statul agățat de tavan, reumatismul încheieturilor chinuite de pozițiile cu îzuri lilieceşti, toate acestea scad speranța de viață. Medicamentul? Mușcatul de cap, produs de Weyland-Yutani Pharmaceuticals. Merge întotdeauna, plus că este distractiv.

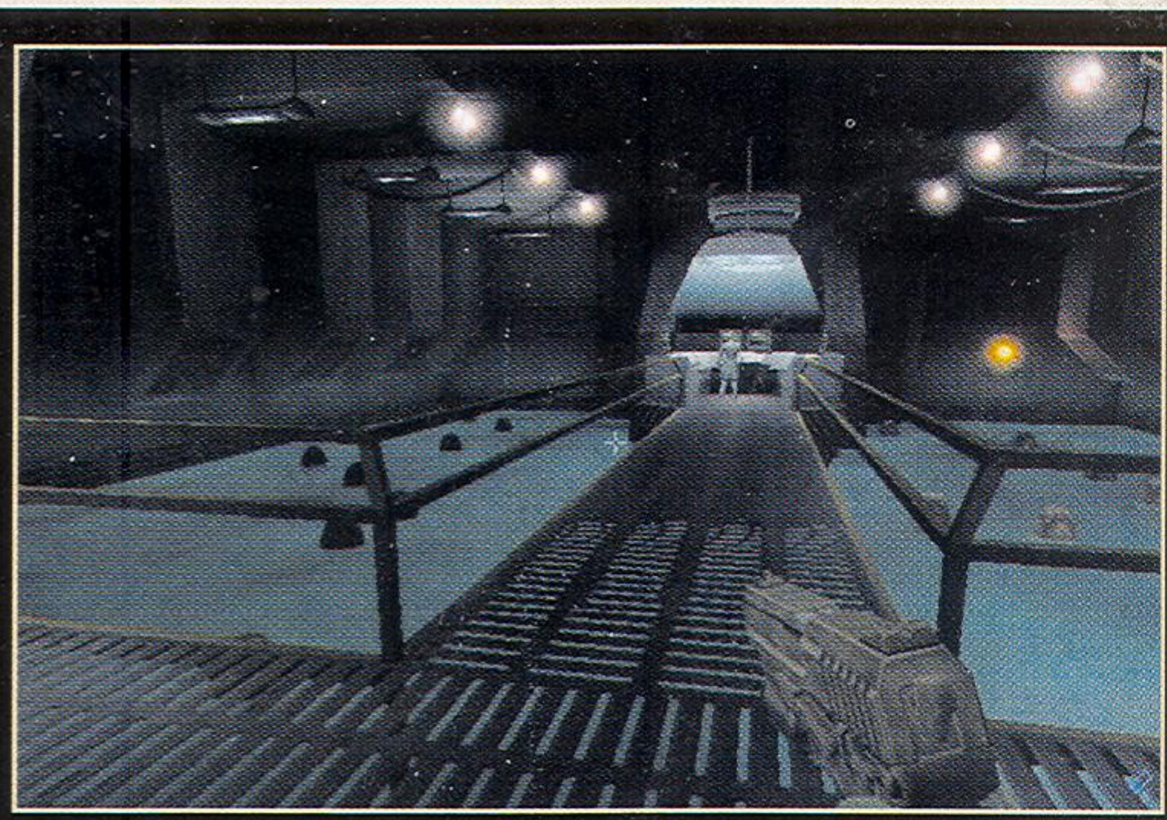
CLAWS > Ghearele producție proprie, absolut satisfăcătoare dacă vrei să rupi în două un marine debordând de curaj sau un predator în căutare de capete de agățat pe peretele băii. La Predator însă trebuie atenție sporită pentru că sunt destul de rezistenți și refuză să moară repede. În acest caz, se folosesc ghearele în combinație cu următoarea armă. Sau cu următoarea după următoarea. Deoarece acestea sunt toate, nu de altceva.

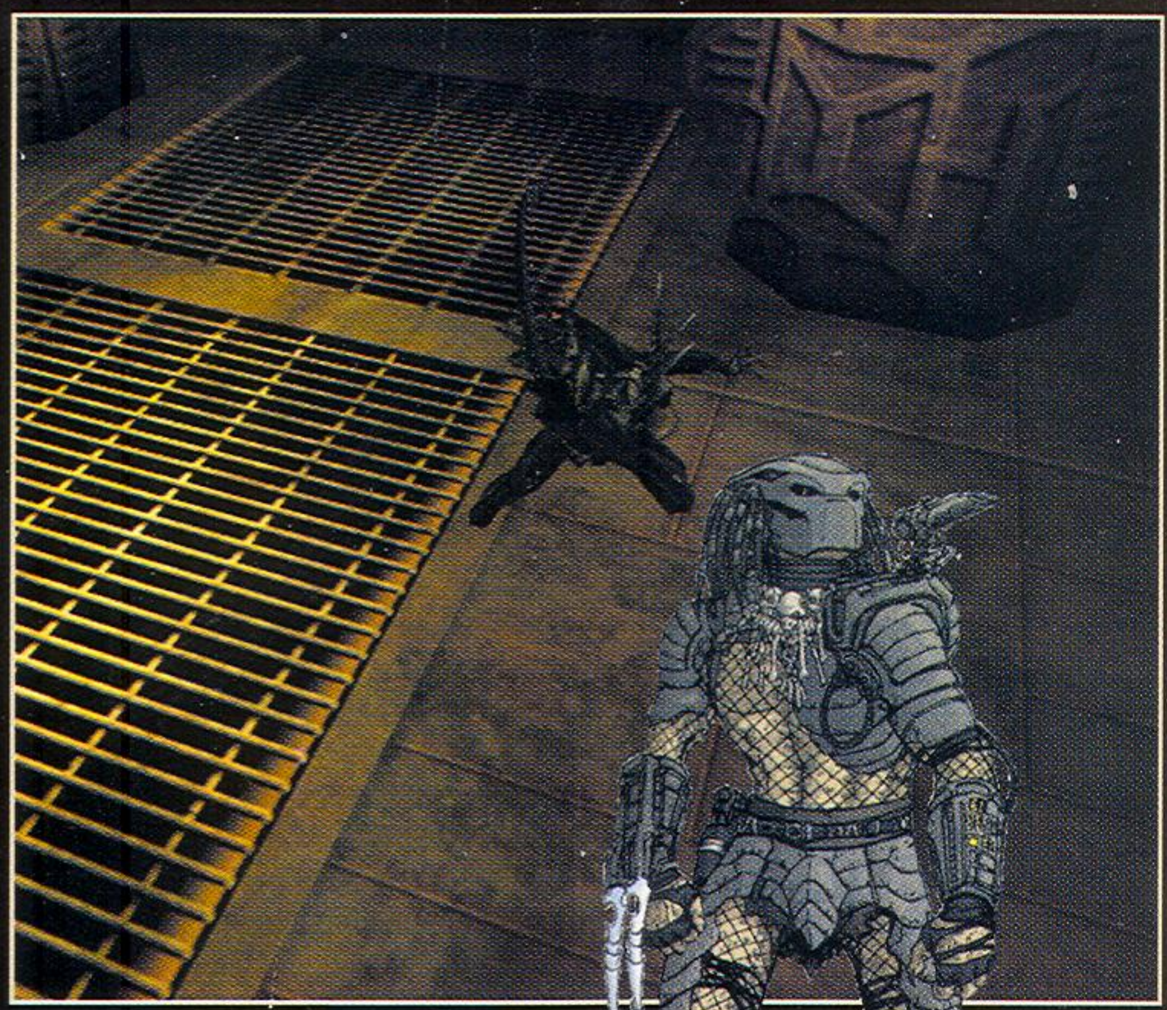
TAIL SAU COADA > Știți voi, acel ceva care îți acoperă dosul, se mișcă de colo-colo când ești nervos sau te ajută să îți păstrezi echilibrul. În cazul de față a primit de la Moș Crăciun un vârf ascuțit, așa încât este tocmai bună pentru a imobiliza adversarul. Asta nu înseamnă că nu îl răniți, însă în mare parte coada imobilizează.

HEAD BITE > Cu ajutorul fălcilor și cu mult noroc (specialiștii îl numesc "cunoaștere") alien-ul aplică cea mai puternică lovitură. Dacă nimeriți este perfect, deoarece zboară capul oricui, oricât de rezistent este el. Dacă nu... eh... mai încercați o dată.

POUNCE ATTACK > O săritură spectaculoasă terminată cu o mișcare ucigătoare a ghearelor. Foarte puternic, însă destul de greu de folosit, dacă nu sunteți un alien dedicat. În plus, ajută foarte mult la mișcare, având posibilitatea să sari peste hăuri, gropi, zone pline de inamici și orice alte lucruri care îți apar în cale.

EL INSUȘI > O armă ce trăiește, mușcă și înțeapă. Cei care se vor obișnui cu controlul și modul de mișcare vor fi complet fermecați și nu vor mai juca cu alt personaj.





verde fosforescent al unui predator. Cu toate că este parte integrantă a unei echipe, jocul nu se folosește de acest element așa cum aș fi dorit, mai tot timpul tu fiind singur, iar coechipierii tăi fie în APC, fie în dropship, fie prizonieri sau fie numai producătorii știu pe unde. Dispune în același timp de câteva adiții interesante pe partea de arme, cea mai notabilă fiind sniper-ul, ce însă în mod ciudat nu apuci să îl iei decât cu câteva secunde înainte de sfârșitul campaniei single-player.

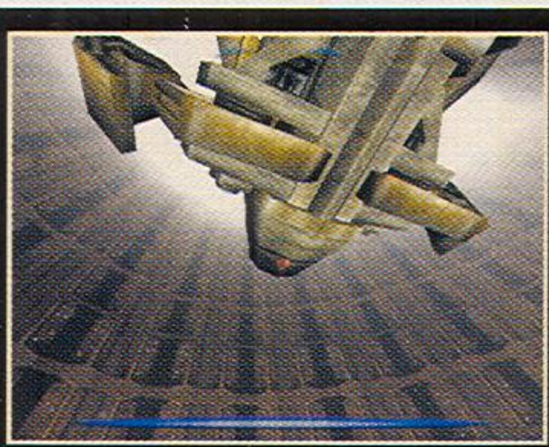
Predatorul a primit o adiție interesantă în postura Energy Shift-ului, ce îi permite să se reîncarce complet cu energie între lupte, transformându-l într-un vânător aproape invincibil, dacă nu este hărțuit constant. Armele sale noi sunt net-gun-ul ce imobilizează infanterișitii nenorocoși și un fel de mine pe care le poți detona de la distanță.

Cel mai schimbat este însă alien-ul, a cărui viteză a fost per total redusă, făcându-l mult mai accesibil și mai puțin haotic decât în original. Pe lângă atacurile clasice, cu ghearele și coada, el mai dispune acum și de un atac din săritură, ce permite acoperirea unei distanțe enorme într-un timp foarte scurt, combinat cu o zvâcnitură din gheare ce face praf și pulbere pe ghinionistul asupra căruia a fost îndreptat. În plus, vederea lui dispune acum de un mic reticul de țintă ce face mult mai ușoară operația smulgerii capului. Ultimul lucru nou, și la o adică cel mai important, este faptul că nu mai jucăm direct cu un exemplar adult, ci trecem prin toate fazele dezvoltării, de la palmă-fățoasă la sfâșietor-de-piepturi și apoi la câinele-adult.

Spre final

Lucrurile rele ce se pot spune despre joc includ engine-ul LithTech care, cu toate performanțele sale interesante, suferă de o neoptimizare generală absolut enervantă. Cerințele de sistem sunt enorme, dar și controversate, jocul mișcându-se alternativ prost și bine pe sisteme asemănătoare. Cuvântul de ordine este în mod clar 256Mb RAM și cafea și ziare multe pentru a petrece lungul timp pierdut cu încărcarea.

Pot spune că acest joc este unul dintre cele mai bune shootere apărute în ultimii doi-trei ani, detronându-și cu succes predecesorul și dispunând de o poveste poate chiar mai bine scrisă decât cea din Half-Life, însă ceva mai scurtă. Monolith a făcut o treabă excelentă.



Web	http://avp2.sierra.com/
Producător	Monolith
Distribuitor	Monosit
	Splaiul Unirii 4, bl. 3, sc. 2
	01-330.63.52 - www.monosit.ro

Aprecieri

- poveste excelentă
- design al nivelelor de zile mari
- înfricoșător
- superb în multiplayer

- cod de rețea nu foarte optimizat
- mici bug-uri
- timpii de încărcare
- cerințele de sistem

Detalii tehnice

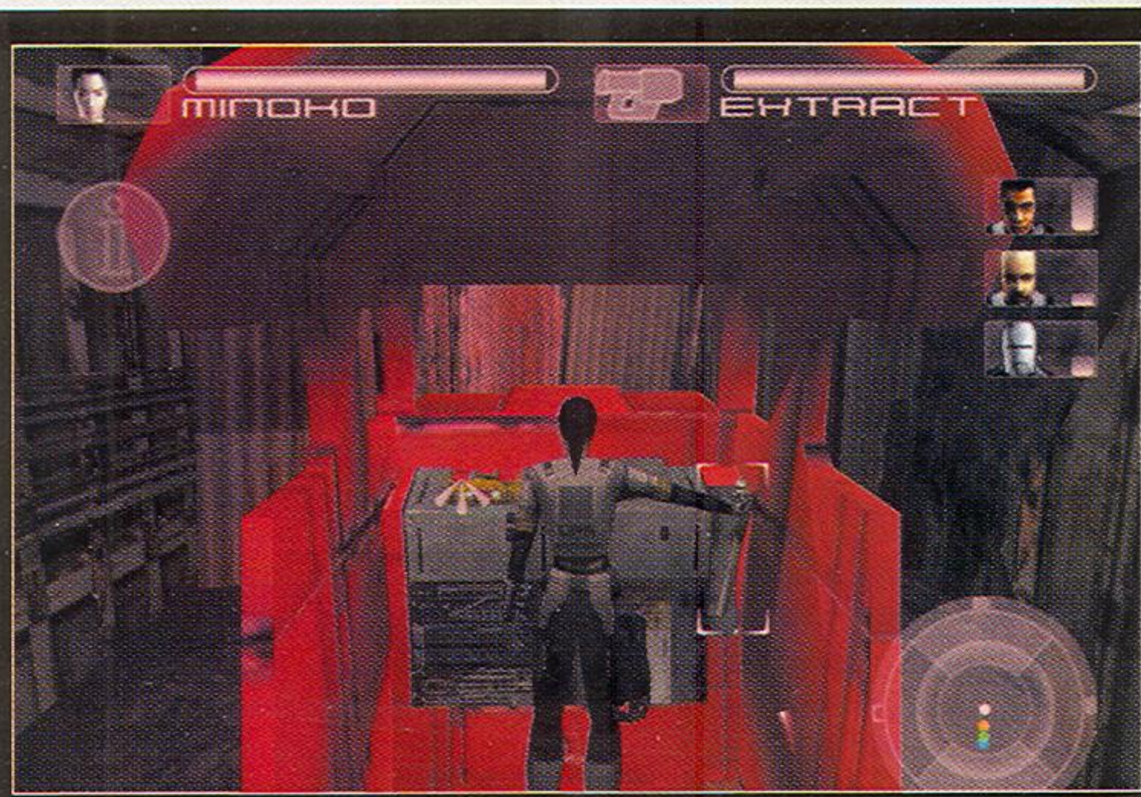
Procesor	PIII500
Video	32Mb RAM
Memorie	128Mb RAM
Hard disk	1.2Gb
Verdict	9.2

PROJECT EDEN

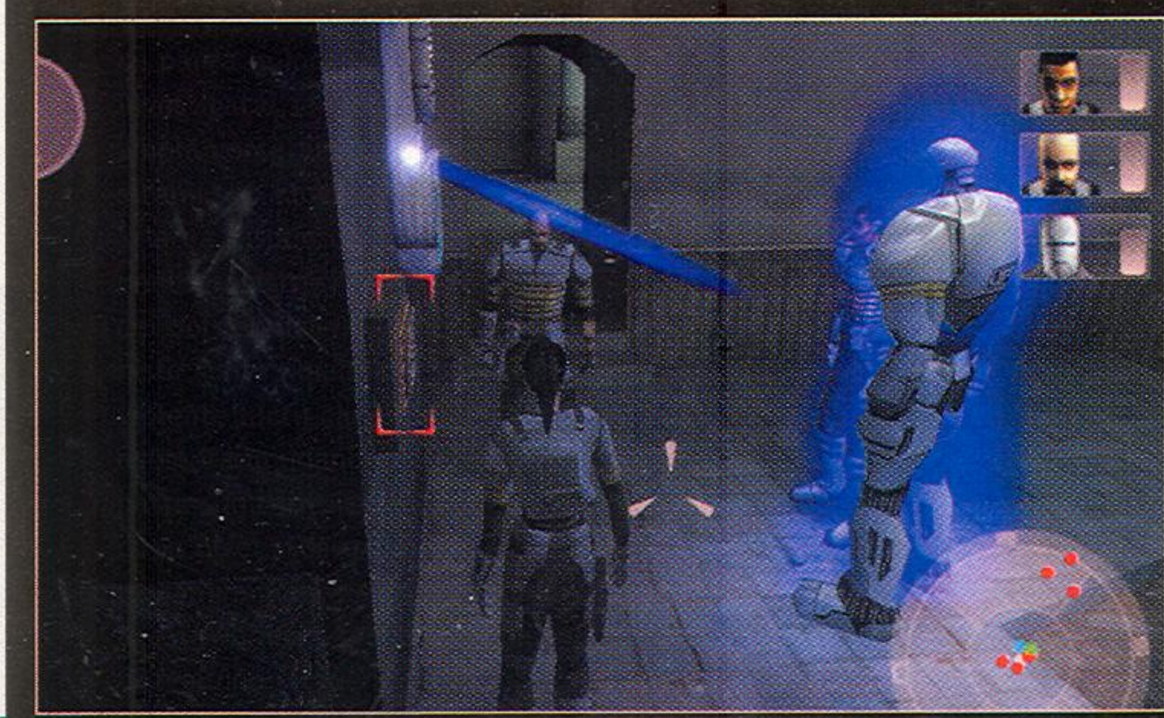
Tip joc: Action / Adventure
Redactor: Vlad Zotta

O echipă de patru, scormonește adâncurile unui oraș pentru a dezlega misterul.

Urban Protection Agency (UPA) este agenția însărcinată cu protecția cetățenilor într-o metropolă uriașă ce se întinde pe mai multe niveluri. Mediul înconjurător și atmosfera în general aduc aminte de filmul "Al cincilea element" de Luc Besson astfel încât decorul în care are loc acțiunea jocului poate fi oarecum familiar celor care au văzut filmul sau poate reprezenta pentru ceilalți o provocare vizuală interesantă. Patru membrii ai UPA sunt convocați pentru a fi trimiși într-o misiune de rutină la o fabrică de carne sintetică intitulată sugestiv Real Meat la care au avut loc o serie de defecțiuni tehnice dubioase, iar tehnicienii trimiși să le repare au dispărut. Scopul misiunii este simplu, localizarea tehnicienilor și clarificarea situației; numai că ceea ce părea la început o simplă investigație se transformă într-o amplă cercetare a unor fenomene stranii și o lungă căutare pentru aflarea răspunsului. În urma vizionării unei înregistrări video se observă că cei doi tehnicieni au fost răpiți de niște ființe umanoide extrem de violente lucru care impune urmărirea acestora în adâncurile orașului. Cei patru sunt nevoiți să coboare nivel după nivel și să exploreze diferite locații în căutarea adevărului iar acesta va ieși până la urmă la iveală dezvăluind un lucru cutremurător.



UN COMPLOT, UN SECRET, UN OM DISPERAT ÎN CĂUTAREA UNUI LEAC



Shooter?

Cam asta ne propune Project Eden, un adventure third person de la creatorii celebrei serii Tomb Raider, Core Design. Povestea nu este foarte complicată, lucru datorat și faptului că jocul a fost inițial conceput pentru PlayStation, astfel încât este mai orientat pe acțiune determinându-l pe jucător să se concentreze asupra acțiunii și rezolvării puzzle-urilor decât asupra poveștii sau asupra dialogurilor. Pe tot parcursul jocului nu poți controla efectiv decât un singur personaj utilizarea lor succesivă făcându-se prin "salturi" dintr-unul în altul. Colaborarea între ele se realizează în diferite momente, dar de cele mai multe ori ești nevoit să avansezi cu unul singur sau în cel mai bun caz să folosești tasta de "follow me" moment în care membrii echipei aflați lângă tine încearcă să te urmeze pretutindeni. Spun "încearcă" deoarece găsirea drumului este prost implementată, iar dacă te depărtezi prea mult riști să îi pierzi sau, nu de puține ori, să îi blochezi pe undeva. Uite așa te trezești singur cu două, trei creaturi supărate foc în fața ta iar dacă nu mai ai destulă energie pentru a înfrunta situația, riști să o dai în bară. Se simte astfel lipsa unei strategii de grup care ar fi fost deosebit de folositoare. Cât de primitivă ar fi fost această strategie și tot își îndeplinea cu succes menirea. Opțiuni precum apărarea personajului folosit de jucător, urmărirea acestuia în șir indian sau în lateral ar fi dat un plus de savoare și ne-ar fi scutit de o serie de lucruri enervante. Atunci când trebuie să parcurgi o bârnă îngustă trebuie să o faci cu câte un personaj o dată altfel riști să-i pierzi în hăul de dedesubt și ești nevoit să reiei tot drumul de la terminalul de regenerare până la locul "accidentului".

În cazul în care un personaj moare acesta este regenerat la ultimul terminal întâlnit în nivel astfel încât posibilitatea să rămâi fără unul dintre membri este exclusă. Numărul acestor terminale este suficient de mare deci nu faptul că trebuie să reiei drumul este frustrant ci faptul că acest lucru se întâmplă de foarte multe ori.

Energia se pare că este motorul universal în Project Eden. Ea dă viață personajelor dar tot ea o poate și lua. Armele folosesc tot energie care se poate dobândi tot prin conectarea la anumite terminale împrăștiate prin nivel numai că numărul lor este ceva mai mic. O alternativă este consumarea unor energy cells sau celule de energie care din păcate asigură o reîmprospătare doar în ceea ce privesc armele nu și viața. Ceva mai încolo în joc vei dobândi o armă care va produce aceste celule din adversarii pe care îi întâlnești astfel încât terminalele devin mai mult sau mai puțin folositoare. Această abundență de resurse vine probabil din ideea că acest joc nu este genul shooter excesiv în care anihilarea tuturor este scopul principal și motivul existențial al jocului. Cu toate acestea dacă producătorii ar fi dorit să ne determine să ne concentrăm mai mult asupra puzzle-urilor și nu asupra luptei puteau să introducă adversari mai puțini și să limiteze sau să rărească accesul la resursele necesare. Este totuși o idee foarte reconfortantă să știi că orice ai face nu pierzi nimic sau nu poți să mori numai că ea are și un revers.

Confruntarea devine mai puțin interesantă iar concentrarea necesară pentru a o duce la bun sfârșit este minimă. Aproape am impresia că diversele creaturi întâlnite sunt prezente doar pentru a diversifica acțiunile săvârșite. Pentru a maximiza oarecum partea de împușcături a jocului este posibilă alegerea unei vederi first person dar, din păcate, aceasta mai mult încurcă decât descurcă. Nu este acea vedere first person cu care ne-am obișnuit până acum, mișcarea țintei fiind independentă de mișcarea personajului. Cu alte cuvinte, indiferent de orientarea corpului, poți ochi tot ce ai în fața camerei. Orice s-ar întâmpla și orice vedere ai adopta poți sta pe loc și poți ochi tot ce ai în față, în special datorită faptului că monștrii nu fac altceva decât să vină înspre tine sau să se vânture în stânga și în dreapta.

PERSONAJE

CARTER
Vârsta: > 39
Funcție: > Squad Leader
Calități: > este dedicat muncii sale și este întotdeauna stăpân pe sine
Comentariu: > A muncit mult pentru a ajunge în această poziție și nu dorește să treacă la munca de birou la vârsta de 40 de ani cum se obișnuiește în UPA. Este dedicat trup și suflet agenției lucru care i-a adus multe beneficii, printre care și dobândirea celui mai inalt nivel de acces dintre cei patru membrii ai echipei. Numai el poate deschide anumite uși sau accesa anumite terminale.

MINOKO
Vârsta: > 20
Funcție: > Membru al Tech Division
Calități: > este optimistă și are întotdeauna o atitudine pozitivă
Comentariu: > Minoko este orfană. La vârsta de 9 ani a intrat în UPA în cadrul programului pentru tineret după ce a demonstrat aptitudini ieșite din comun în legătură cu computerele. A devenit agent de la vârsta de 17 ani dar nu a lucrat decât un an în echipa lui Carter astfel încât experiența pe teren este destul de limitată.

ANDRE
Vârsta: > 32
Funcție: > Membru al Engineering Division
Calități: > are o reală înclinație pentru repararea oricărui fel de mecanism. Superiorii lui cred însă că are probleme din cauza atitudinii sale aparent arogantă.
Comentariu: > A intrat în UPA la vârsta de 25. Înclinația sa către repararea oricărui sistem mecanic sau electronic i-a construit o reputație de excepție. Aspiră la o funcție de Squad Leader după retragerea lui Carter la o muncă de birou.

AMBER
Vârsta: > 27
Funcție: > Membru al Cyborg Division
Calități: > este tăcută, calmă și stăpână pe sine
Comentariu: > La vârsta de 19 ani a avut un grav accident în urma căruia a avut mult de suferit și astfel s-a decis să se alăture diviziei Cyborg a UPA. A ales acest model de metal pentru că îi conferă mai multă siguranță și putere în același timp. Odată cu anii partea umană s-a diminuat din ce în ce mai mult ajungând să gândească și să acționeze precum o mașină.

Adventure?

A doua parte a lui Project Eden sau dacă vreți latura cealaltă este cea legată de genul adventure. Cum un adventure fără puzzle-uri nu poate exista acestea stau și acum în centrul atenției și pot chiar afirma că ele salvează jocul de la un dezastru total. Ele combină într-un mod uluitor logica cu imaginația fără să-ți ceară prea mult sau prea puțin. În cazul meu atracția pentru acest joc de aici a pornit. Tocmai când crezi că ai mai avansat și te simți bine că ai rezolvat ceva atunci îți iese în cale alt puzzle care te pune în încurcătură. Natura lor ține de cele mai multe ori de mediul înconjurător așa încât ești nevoit să deschizi anumite uși sau să ajungi într-un anumit loc folosind calitățile fiecărui personaj. De multe ori însă nu observi un buton, un terminal sau un mâner de care trebuie să tragi iar acest lucru este în legătură directă cu grafica implementată. Faptul că a fost de la bun început gândit pentru PlayStation a însemnat un punct în minus. Texturile se repetă la nesfârșit iar nivelurile au tendința de a fi dominate de o singură nuanță care devine agasantă după ceva timp. Poate din această cauză trebuie să pui accent pe o explorare mai atentă a mediului fără să îți scape vreun detaliu. Poate ai uitat să activezi ceva sau poate nu ai observat un terminal. Pentru a contracara cât de cât acest neajuns vă sfătuiesc să setați toate opțiunile grafice la maximul permis iar rezoluția să fie cel puțin 800*600. Va stresa puțin placa video, va necesita minim 128Mb RAM, dar cel puțin în acest fel se elimină trecerea cu vederea a unor detalii sau elemente necesare. În total contrast cu grafica se află însă partea de audio. Cu o placă de sunet de calitate în calculator efectele audio sunt de excepție. Pașii, vocile sau zgomotul armelor sunt în totală concordanță cu mediul înconjurător, senzația de imersiune fiind astfel puternic amplificată. Dacă în plus mai dispuneți și de un set de boxe surround tacâmul este complet.

Având în vedere toate aceste elemente, pot remarca faptul că ori nu au avut de la bun început în vedere lupta ca scop principal, ori nu au depus tot efortul necesar realizării unui lucru de calitate. Nu pot să afirm că Project Eden m-a lăsat indiferent, dar nici nu m-a impresionat prea mult. Este genul de joc pe care îl termini eventual o dată, îl apreciezi ca realizare dar care într-un final are destinul tragic al raftului. Singura continuitate de care poate da dovadă Project Eden este datorată posibilității de multiplayer deathmatch sau capture-the-flag. Ar mai fi disponibil un mod cooperativ dar datorită unui bug nu poți salva, astfel încât ori îl joci împreună cu alți trei fanatici cap coadă ori renunți. Pentru diversificare, o cursă de rovere este și ea implementată dar din păcate este disponibil un singur traseu ceea ce înseamnă o cursă, maxim două, până te plictisești.

Detalii	
Web	www.core-design.com
Producător	Core-Design
Distribuitor	Eidos Interactive
Distribuitor	Best Distribution
	01-345.55.05
	www.gameshop.ro

Aprecieri

\+
- puzzle-uri captivante
- vedere first person opțională
- partea de audio excelentă

−
- grafica puțin cam monotonă
- AI-ul adversarilor foarte prost implementat
- nu există posibilitatea controlării adecvate a celorlalți membri

Detalii tehnice	
Procesor	PII 400Mhz
Video	D3D 32Mb
Memorie	128MB
Hard disk	3MB-700MB
Verdict	8.0

CEI DOI PRIETENI

Două dintre instrumentele extrem de folositoare în goana după indicii a celor patru eroi sunt mini rover-ul și camera video zburătoare. Primul este un tănculeț teleghidat cu ajutorul căruia se poate ajunge în locuri care nu ar fi altfel accesibile. Camera video zburătoare este cu siguranță una dintre marile atracții ale jocului. Controlul nu este deloc dificil, manevrarea acesteia din taste și mouse fiind floare la ureche. În plus ea poate, la fel ca și rover-ul, apăsa anumite butoane sau inspecta locuri care nu par a fi în siguranță sau care oferă indicii pentru traseul de urmat.

KILLER TANK

Tip joc: Arcade 3D
Redactor: Vlad Zotta

Un om de ştiinţă obsedat de putere vrea să acapareze lumea

STILUL CARMAGGEDON REVINE

"A avea sau a nu avea?" gândi atotputernicul şi atotştiutorul om de ştiinţă. Nu îi luă mult şi realiză că puterea este ceva ce i-ar trebui cu desăvârşire. La început nici el nu ştia prea bine de ce, numai că asta era deja de prisos. Cum însă cucerirea lumii nu este un lucru chiar atât de simplu, a trebuit să apeleze la tine. Poţi tu oare să refuzi un drăguţ om de ştiinţă nebun care vrea cu tot dinadinsul să domine planeta? Nu cred. Aşa că te-ai îmbarcat în cea mai puternică bestie disponibilă şi ai purces la drum ascultând orbeşte ordinele superiorului.

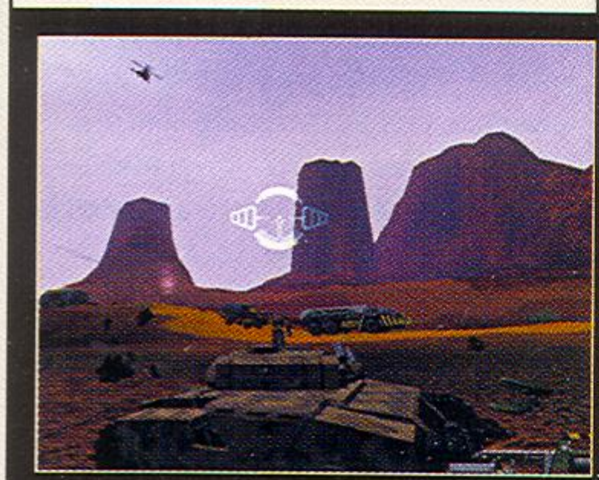
Killer Tank este un joc arcade cu tancuri a cărui acţiune se apropie pe undeva de aceea a mult mai bătrânului Carmaggedon. Nu putem vorbi despre un simulator de tancuri. Nu îţi poţi alege un anumit model, ca să nu mai pomenesc de configurarea tancului, chiar ar fi de prisos. Jocul cuprinde douăzeci de misiuni pe parcursul cărora va trebui să asediezi diverse campusuri, să distrugi clădiri, să dobori elicoptere sau să te lupţi cu alte tancuri. Pe drumul tău către victorie vei întâlni o groază de omuleţi gata să se jertfească sub şenilele tale. Poţi să treci peste ei fără nici o problemă, însă deliciul vine din ochirea şi secerarea acestora cu mitraliera de pe tanc. În momentul în care sunt atinşi de gloanţe ei explodează, practic lăsând pe jos o

baie de sânge. Din păcate muniţia este limitată astfel încât, odată ce ai terminat-o pe bieţii oameni, trebuie să începi să cauţi alta. Pe parcursul nivelului, aceasta se găseşte sub formă de cutii, iar în momentul în care treci peste ea apare un mesaj care îţi spune ce model ai primit. Tot în acest fel se obţine şi viaţa, foarte necesară, însă ceva mai rar întâlnită. În joc, viaţa este identificată cu armura tancului, moartea survenind odată cu ajungerea acesteia la zero. Colectarea de armuri este imperativă, deoarece elicopterele sau turelele te avariază destul de mult, iar dacă îţi ies în cale şi ai puţină armură este mai bine să reîncarci direct ultima salvare. Un lucru deosebit de neplăcut este diferenţa enormă între avariile făcute de o turelă şi cele făcute de propriul tanc. Mai mult, raza exploziilor pe care le creezi este substanţial mai mică.

Killer Tank nu este cu siguranţă un joc pe care chiar trebuie să îl ai. Are momente în care poate fi extrem de distractiv, însă de mult mai multe ori îţi creează probleme care te scot din sărite. Poţi să mori fără să ai nici cea mai vagă idee despre ce s-a întâmplat sau te poţi răsturna foarte uşor fără a avea posibilitatea de a reveni înapoi pe şenile. Cred că s-ar mai fi putut lucra destul de mult la acest joc.

Detalii tehnice

Ceea ce este totuşi de remarcat este AI-ul fiinţelor ce populează acest joc. Ele încearcă să fugă din calea ta precum orătăniile speriate de apariţia gospodarului cu un satâr în mână. Celelalte tancuri sau elicoptere nu par însă a se sinchisi de prezenţa ta decât atunci când te apropii destul de mult. În concluzie, poţi sta la distanţă şi îi poţi doborî pe toţi fără nici o problemă. Victorie, jocul s-a terminat, inamicul a fost înfrânt, speranţa mai trăieşte însă.



Detalii	
Web	www.akaei.com
Producător	ElectroTECH Software
Distribuitor	Akaei

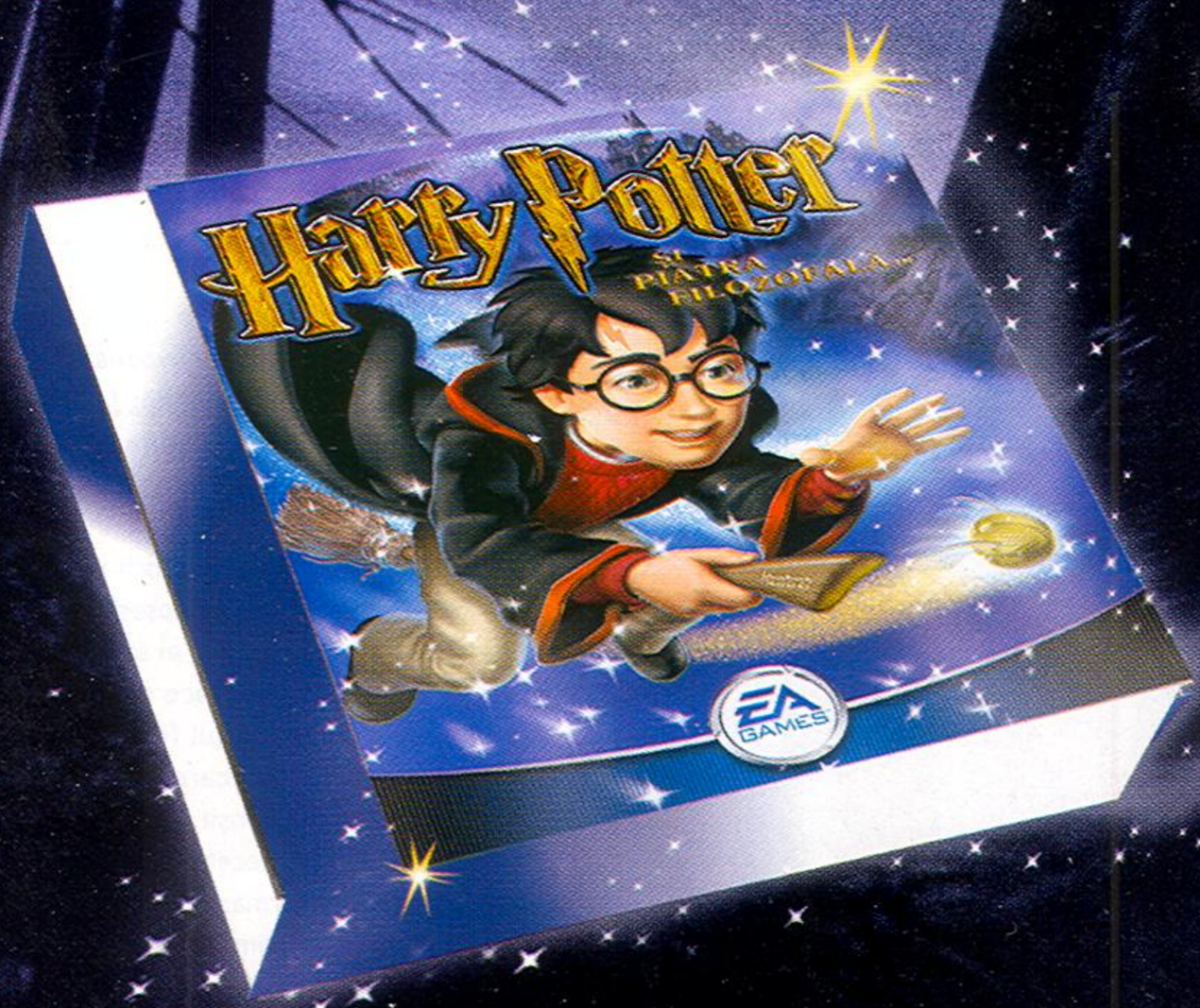
Aprecieri

+
- poate fi distractiv pentru cei care au îndrăgit Carmaggedon
- nu necesită un sistem puternic
- violenţă distractivă şi pe undeva comică
- manevrare facilă a tancului

−
- povestea interesantă, jocul nu chiar
- grafică neatrăgătoare
- AI-ul unităţilor mecanizate adverse lasă de dorit
- nu există mai multe modele de tancuri
- nu se poate customiza tancul

Detalii tehnice	
Procesor	PII 400Mhz
Video	D3D/Glide
Memorie	64Mb RAM
Hard disk	230Mb
Verdict	7.3

De data asta
ești singur...
Ah și "Știi Tu Cine"



Fii Harry Potter. Joacă-te acum !

Harry Potter
și
PIATRA FILOZOFALĂ ™

A DIFFERENT ADVENTURE FOR EVERY FORMAT

Joc oferit de Best Distribution SRL
Tel/fax: 01-345.55.05/06/07
www.gameshop.ro

GAME BOY ADVANCE PC CD-ROM GAME BOY COLOR

™ WWW.HARRYPOTTER.COM WWW.EAGAMES.COM

©2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners. HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and Warner Bros. ™ & © Warner Bros.
(S01)

S.W.I.N.E.

Pregătiţi-vă să înmuiaţi şoriciul în suc de morcovi

Tip joc: RTS
Redactor: Adrian Dorobăţ

nu poate fi definit foarte clar: încă de la apariţia Sudden Strike a existat un puternic curent de opinie care tinde să încadreze acest gen de jocuri în genul RTT, real time tactics, având ca argument faptul că nu au un sistem economic. Pe de altă parte însă, jocul este catalogat drept RTS chiar de către producători. Calificarea lui ca RTS sau RTT este însă o simplă problemă de etichetare. Contează mai mult ce se întâmplă în joc decât ce scrie pe cutie.

Povestea

În luna august dintr-un timp nedefinit, armata Porcilor invadează Carrotland, patria neînfricaţilor Iepuri şi distruge totul în cale. Singura şansă a rozătoarelor este lupta de gherilă, aşa că îşi aruncă toate resursele în sprijinul speranţei că invadatorii vor fi învinşi şi tărâmurile strămoşeşti eliberate. Comicul aparent al situaţiei şi alegerea personajelor face să treacă neobservat aspectul foarte serios al confruntării în care se moare de-adevăratelea şi învinşii nu se mai ridică niciodată. Iar accentul francez al iepurilor şi cel german al porcilor fac în mod evident trimitere la evenimente reale din istorie, mai precis invadarea Franţei de către Germania în cel de-al doilea război mondial.

Acţiunea jocului

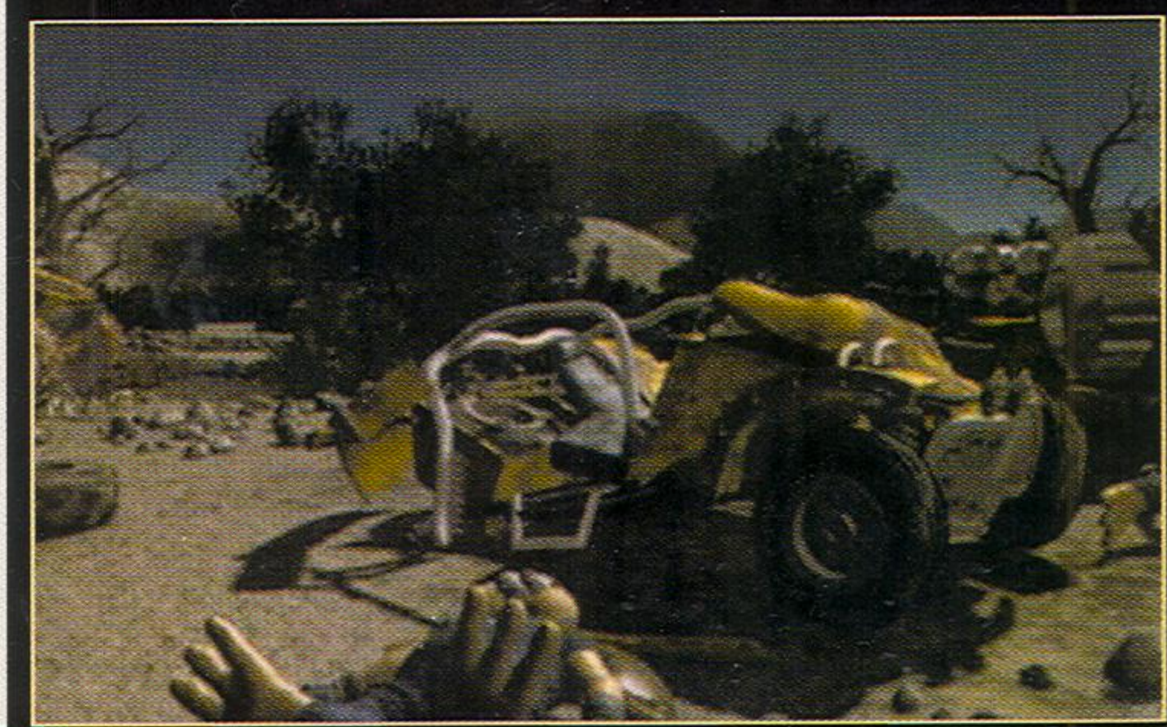
Jucătorul poate alege fie tabăra porcilor, fie pe cea a iepurilor, misiunile din cele două campanii fiind în număr de 15 pentru fiecare dintre ele. Scopurile sunt în mod clar diferite, însă uşor deductibile din context: iepurii trebuie să îi alunge pe invadatori, iar porcii trebuie să zdrobească orice urmă de rezistenţă. Nici una dintre aceste misiuni nu este atât de simplu de dus la capăt şi veţi descoperi că lucrurile devin din ce în ce mai încurcate pe la jumătatea fiecărei campanii. Unităţile combatante sunt exclusiv mecanizate, infanteria lipsind cu desăvârşire, spre deosebire de Sudden Strike unde avea o importanţă covârşitoare. Dezavantajul principal este că dacă nu ar exista intervenţiile audio şi cinematice ale unităţilor, jucătorul ar uita foarte repede că în interiorul tancurilor şi lansatoarelor de rachete există tot soiul de creaturi nu tocmai umanoide. Mare parte din povestea originală se pierde degeaba, nefiind folosită practic în joc.

Unităţile sunt în număr de 15, variind ca dimensiuni, aspect şi utilitate, dar fără diferenţe majore între cele două tabere, cu excepţia numelui şi culorii. Jocul începe cu un grup de unităţi de bază sub comanda voastră, grup pe care puteţi să îl măriţi prin achiziţionarea de noi

IEPURI LUPTĂTORI DE GHERILĂ ŞI PORCI INVADATORI

Puţine jocuri de strategie în timp real care se respectă îndrăznesc să iasă pe piaţă în ziua de azi fără ca acţiunea lor să presupună construirea unei baze şi colectarea unor varii resurse ce trebuie adunate şi transformate în benzină sau alte resurse vitale. Şi mai puţine îndrăznesc să se aventureze pe terenul alunecos al parodiei, autoironizându-se pe parcurs. Doar unul singur portretizează confruntarea sângeroasă dintre iepuri şi porci.

Produs de Chanel 38 şi distribuit de Fishtank Interactive, S.W.I.N.E. este un joc original ce aduce un suflu nou pe o piaţă sufocată de RTS-uri ce urmează linia lăsată moştenire de Starcraft. Genul din care face parte



unităţi între misiuni în schimbul creditelor pe care le primiţi atunci când terminaţi victorioşi o misiune. Unităţile cu care aţi pornit câştigă experienţă pe măsură ce măcelăresc inamicii, trecerea la un nivel superior crescându-le viteza de deplasare şi potenţialul de atac şi apărare. Nu doar caracteristicile lor se modifică, ci şi aspectul exterior, ele dând semne de uzură şi fiind împodobite cu tot soiul de platoşe suplimentare.

În momentul în care sunt achiziţionate din ecranul

"Headquarters", li se pot adăuga bonusuri în schimbul unor credite suplimentare: extra-rezistenţă, auto-repair, supliment de viteză, detector de mine, etc. Chiar dacă în timp aduceţi o unitate la maximum de experienţă şi este şi dotată cu toate bonusurile posibile, gândiţi-vă bine înainte de a vă ataşa de ea. S-ar putea să fie mai avantajos să o vindeţi şi să achiziţionaţi una mai puţin experimentată, dar ceva mai puternică. Cu greu veţi putea trece de jumătatea campaniei dacă nu faceţi alegerile corecte în ecranul de selecţie a unităţilor pe care le luaţi într-o misiune.

Alegerea unei tactici corecte este îngreunată de prezenţa unor limitări în privinţa combustibilului şi muniţiei. Acestea se termină, mai repede sau mai încet, în funcţie de unitatea care le foloseşte şi trebuie realimentate. Există remorci dedicate pentru această activitate, plus una pentru repararea unităţilor. Ele nu se pot deplasa însă decât tractate, nu pot ataca şi sunt destul de vulnerabile. Pot fi cucerite şi cele ale inamicului, însă acest lucru nu este firesc deloc simplu.

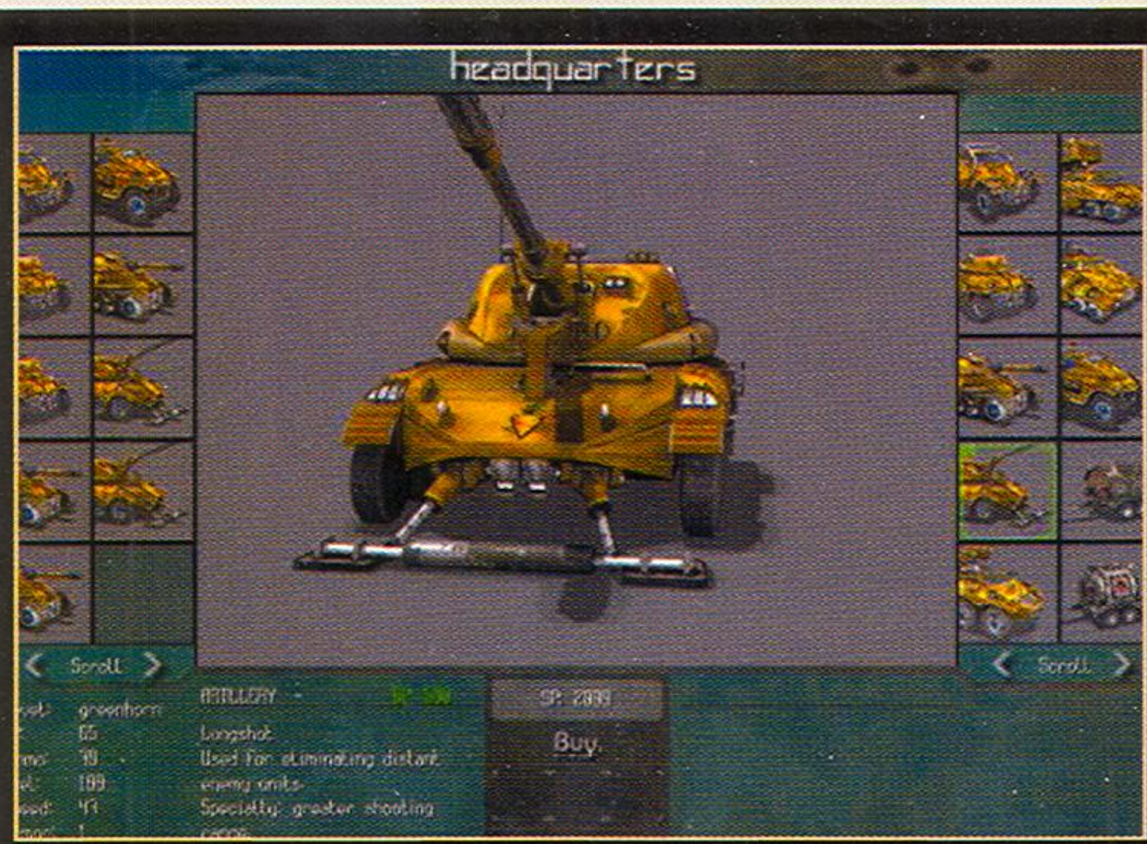
Adâncimea tactică a conflictului este amplificată de posibilitatea de a achiziţiona unităţi în timpul jocului. Ele sunt aduse după ceva vreme de un elicopter şi lăsate în locul desemnat de jucător pe hartă ca drop-point. Din păcate unităţile aeriene de genul acesta nu apar decât colateral, singura variantă în afară de elicopter fiind un avion ce poate fi chemat să bombardeze poziţiile fixe inamice.

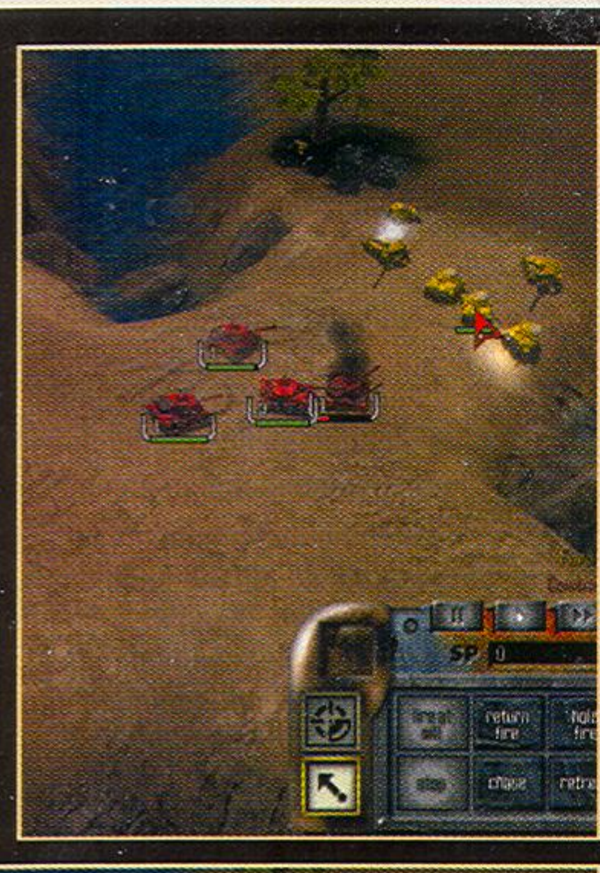
Hasta la vista, piggie!

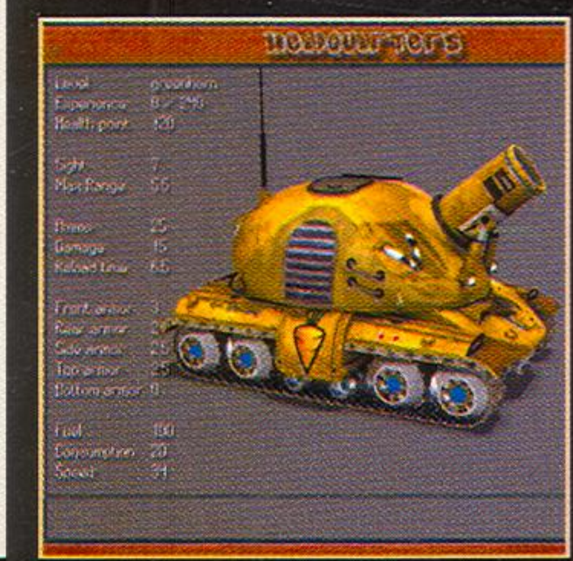
Peste 6000 de replici au fost înregistrate pentru a da viaţă unităţilor şi ele îşi fac datoria cu brio. Comentariile iepurilor (mai ales) şi porcilor sunt extrem de amuzante şi fac deliciul jocului, indiferent că este vorba de replica la comanda de a se deplasa dintr-un punct într-altul al hărţii sau de un strigăt de agonie. Filmele presărate între misiuni sunt create într-un stil aparent infantil, însă comicul lor depăşeşte graniţa vârstelor. Muzica este şi ea vioaie şi originală, completând perfect atmosfera cartoon a jocului, care este dată în principal de grafica viu colorată şi plină de detalii. Camera poate fi deplasată şi rotită, iar jocul merge foarte bine chiar şi cu toate detaliile la maxim în 1024x768; 256 de Mb de RAM fiind totuşi recomandaţi pentru că texturile sunt destul de mari şi complexe.

Singurele probleme care apar ţin, oarecum tradiţional pentru acest gen de jocuri, de inteligenţa artificială, mai precis de partea de pathfinding: toate unităţile par să aibă probleme cu mişcarea în spaţii strâmte, un camion de tractare prins între două unităţi aliate sau inamice va executa un dans du-te-vino fără sfârşit, uneori unităţile pot trece direct prin remorcile cu carburant sau muniţie, şi, rar ce-i drept, se pierd cu totul pe hartă, îndreptându-se ca hipnotizate către o destinaţie numai de ele ştiută.

Jocul este o destindere binevenită în single-player şi cu atât mai mult în multiplayer, fie LAN sau Internet. Iar editorul de hărţi permite crearea de numeroase spaţii de luptă personalizată, cele incluse în joc fiind destul de puţine.







CODURI

În timpul jocului apăsaţi Shift + Enter ca să deschideţi consola. Puteţi folosi acum oricare dintre următoarele coduri:	
Smarten	creşte gradul unităţii selectate
Mo money	primeşti instantaneu 1000 de credite în plus
Quicker than death	omori inamicii dintr-o singură lovitură
Blitzkrieg	treci la nivelul următor
Instant delivery	unităţile achiziţionate în timpul luptei sosesc mai repede
Show fps	arată numărul de poligoane per frame şi fps-urile (în v1.3)

Detalii	
Web	www.swine-online.com
Producător	Channel 38
Distribuitor	Fishtank Interactive
Distribuitor	Monosit
	Splaiul Unirii 4, bl. 3, sc. 2
	01-330.63.52 - www.monosit.ro

Aprecieri

\+
- idee originală şi hilară într-un mod pozitiv
- grafică excelentă şi în ton cu povestea
- voice acting remarcabil

–
- puţine misiuni
- câteva bug-uri grafice şi de AI

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500 MHz
Video	Direct3D 8 MB
Memorie	128 Mb RAM
Hard disk	800Mb
Verdict	9.3

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Tip joc: FPS
Redactor: Cristian Soare

Tom Clancy recunoaşte fantomele.

Jocurile realiste au dispus întotdeauna de avatajul de a pune jucătorii într-un mediu recognoscibil şi relativ uşor de înţeles. Motivele şi modul de realizare a acţiunii au la bază lucruri reale, deja experimentate prin filme şi cărţi, adăugând astfel o notă deosebită întregii experienţe. Armele şi lumile fantastice ale unui Quake III sau Unreal Tournament necesită o bună bucată de vreme pentru a fi înţelese, pe când aproape orice gamer poate să facă diferenţa dintre un MP5 şi un M4. Indiscutabil, a întinde o persoană peste jumătate de nivel cu marea armă-indigo-care-trage-cu-nişte-gâlme-albastre deţine o anumită doză de plăcere, însă a fi parte dintr-o echipă a forţelor speciale şi a te lupta cu nişte terorişti este mult mai atrăgător decât lupta pentru salvarea planetei Quagmire de sub papucul tiranic al nervosului Pitic-Cu-Mustăţi. Sau cel puţin aşa se pare, dată fiind popularitatea deosebită a shooterelor realiste. Red Storm Entertainment, continuând tradiţia instaurată prin Rainbow Six şi Rogue Spear, ne oferă încă o dată şansa de a participa la cea mai bună aproximare a ceea ce se întâmplă pe un câmp de luptă.

The Ghosts

La dispoziţia domniilor voastre se află o trupă de elită a forţelor speciale americane, cunoscută sub numele de "The Ghosts". Specializaţi în lupta în prima linie şi chiar printre liniile inamice, aceştia reprezintă o echipă perfect adaptată necesităţilor unui război modern. Acţiunea propriu-zisă este chiar mai modernă decât contemporaneitatea, fiind situată în anul 2008, o perioadă în care ultranaţionaliştii au acaparat puterea în Rusia şi au declanşat un război împotriva fostelor republici sovietice. O poveste ce nu abundă în originalitate, însă perfect adaptată necesităţilor. În aceste vremuri tulburi, The Ghosts sunt aruncaţi de-a lungul celor 15 misiuni ale campaniei în mijlocul focului inamic, pentru a stabiliza zonele fierbinţi, ocazie perfectă pentru a vizita Ucraina, Bielorusia, Georgia sau statele baltice.

Fiecare misiune începe cu briefing-ul clasic, în care ne este prezentată o listă cu lucrurile pe care le avem de făcut şi o hartă deosebit de aproximativă a zonei în care echipa va opera. Obiectivele sunt amalgamate în trusa clasică a micului soldat universal, cu salvări de ostatici, de piloţi aliaţi doborâţi, sabotaje de poduri, atacuri asupra coloanelor blindate şi escortări de diplomaţi. Multă furişare, multă atenţie, lupte rapide soldate cu victime de ambele părţi. Partea de început a misiunii ne oferă şansa de a alege cei şase oameni pe care îi vom căra după noi, împărţiţi pe maxim trei grupe, fiind nevoie de atenţie sporită pentru a balansa puterea de foc şi echipamentele speciale, necesare în demolări sau alte lucruri care fac zgomot mult şi omoară mulţi pixeli pe ecran. Există mai multe specialităţi de soldaţi ce pot fi alese, iar în plus fiecare dispune de variate nominalizări în weapon skill, stealth,

UN URMAŞ CU EROARE GENETICE

leadership şi endurance, fiecare dintre acestea având efect asupra comportamentului soldatului respectiv şi a acţiunilor ce le poate întreprinde. Odată o misiune completată, fiecare soldat ce a luat parte la ea primeşte câte un punct de experienţă ce trebuie investit într-una dintre aceste abilităţi. Completând obiectivele adiţionale ale misiunilor jucătorul capătă acces la o serie de personaje specializate şi la arme nedisponibile altcumva (cum ar fi OICW Assault Rifle). Partea pur logistică a acestei distracţii este destul de bogată, începând de la mitraliere uşoare (M249 SAW), carabine (M4), puşti de asalt (M16/M203) şi până la atât de popularul MP5 şi varianta sa locală, MP5SD. Puştile de mare precizie nu lipsesc, M24 stându-vă la dipoziţie, la fel pistoalele, grenadele de asalt şi presupuse ale teroriştilor marcate, iar tot ce trebuia să faci tu era să pui marcaje pentru deplasarea fiecărei echipe în parte şi să mai complici puţin lucrurile prin stabilirea unor comenzi complexe la nivel de punct (de genul "ţine poziţia până Alpha trece de bla-bla, şi apoi înaintează"). Simplu, frumos şi eficient. Acum, suntem condamnaţi să încercăm să facem treaba pe moment, fără un studiu preliminar deosebit al zonei de luptă, ceea ce înseamnă o situaţie de încercare-şi-eşec. Începe misiunea, facem un "ghost recon", căci vor muri toţi soldaţii, apoi dăm load şi o luăm de la capăt, până când vom şti unde este fiecare picior de soldat nebărbierit din respectiva misiune şi o vom putea şi noi termina. Este un sistem stupid, ce scade foarte mult din jucabilitatea jocului. Şi este cu

TOM CLANCY

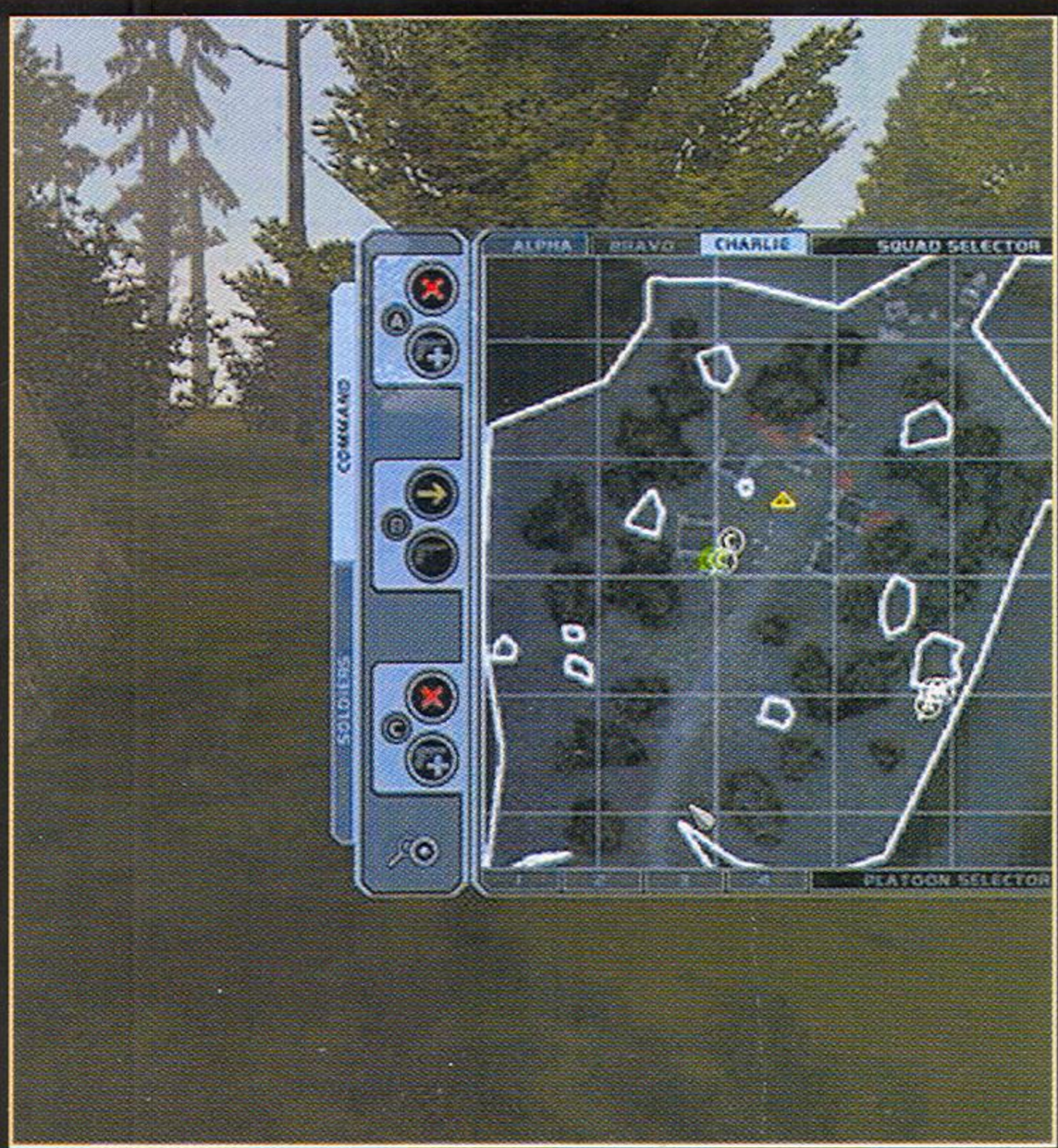
Născut pe data de 12 Aprilie 1947 în Baltimore, existenţa dumnealui s-a derulat într-un mod foarte liniştit, cu liceul şi facultatea făcute în acelaşi oraş. Douăzeci şi patru de cărţi publicate până acum, mare parte ficţionale, câteva mai "serioase".

O adevărată maree de fani dedicaţi, site-uri gen www.clancyfaq.com (care surprinzător, este un fan-site). Ca tehnică scriitoricească Clancy nu este o revelaţie însă dispune de acel atât de căutat element, şi anume abundenţa de idei. Unele mai bune, altele mai proaste. Mai proaste. Sau şi mai proaste. Însă un lucru rămâne: cărţile sale au devenit filme şi jocuri de succes. Asta nu înseamnă însă că sunt neapărat cele mai bune.

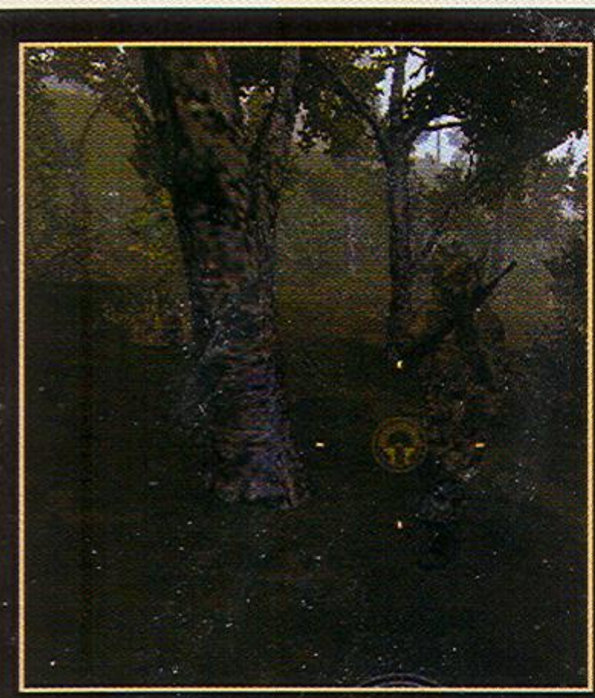
lansatoarele de rachete anti-tanc. Un întreg arsenal, parte a kit-ului "12 Paşi Pentru A Deveni Rambo" varianta realistă, căci cu toate că sunt 22 de arme prezente, şansele de a le căra pe toate odată sunt inexistente. Vehicule vor fi întâlnite, însă doar pe post de ţinte sau parte scenografică a locaţiei, ele neputând fi controlate. Nu este un lucru rău, căci şi aşa jocul este foarte complicat, necesitând o doză foarte mare de atenţie.

Control şi planificare

Pe partea de control lucrurile nu s-au schimbat de la predecesori şi până acum. Jucătorul controlează direct doar un soldat la un moment dat, iar pe restul indirect, prin interfaţa de comandă. S-a renunţat la toată acea planificare din titlurile anterioare, pe motiv că era prea complicată, însă sincer să fiu tocmai acea parte era cea mai interesantă. Plus că era deosebit de simplă, cu planurile detaliate ale clădirilor, cu poziţiile



atât mai stupid cu cât nici măcar nu este realist, căci încă din ziua de astăzi se poate face o recunoaştere perfectă unei zone din satelit, o echipă de elită având la intrarea în misiune de la date topometrice până la, probabil, numărul frunzelor de arţar prezente şi aliniamentul lor nord-sud, ei nefiind pur şi simplu aruncaţi în teren cu o hartă rudimentară pe care sunt marcate doar copacii şi câte o stâncă, sau clădirile la nivel foarte general. Mai mult chiar, ordinele pe care le poţi da sunt ciudat de limitate. Până la urmă, din tot realismul atât de cântat al acestui joc nu a rămas decât fizica mediului şi modul în care mori imediat. Nu există shortcut-uri pentru ordine, jucătorul fiind nevoit tot timpul să apese în disperare pe micul modul de comandă, deoarece până şi butoanele dispun de un fel de viaţă proprie şi câteodată nu vor să răspundă la apăsare. Foarte stupid este şi sistemul de save & load: poţi să



salvezi în timpul misiunii, însă pentru a reîncărca o salvare trebuie să ieşi din campanie până în meniul principal şi de acolo să navighezi cale de alte două meniuri pentru a ajunge unde trebuie. Odată ajuns acolo, altă problemă, salvările neputând fi particularizate la nivel de nume, şi astfel trebuie alese oarecum pe ghicite, pentru a o nimeri pe cea necesară.

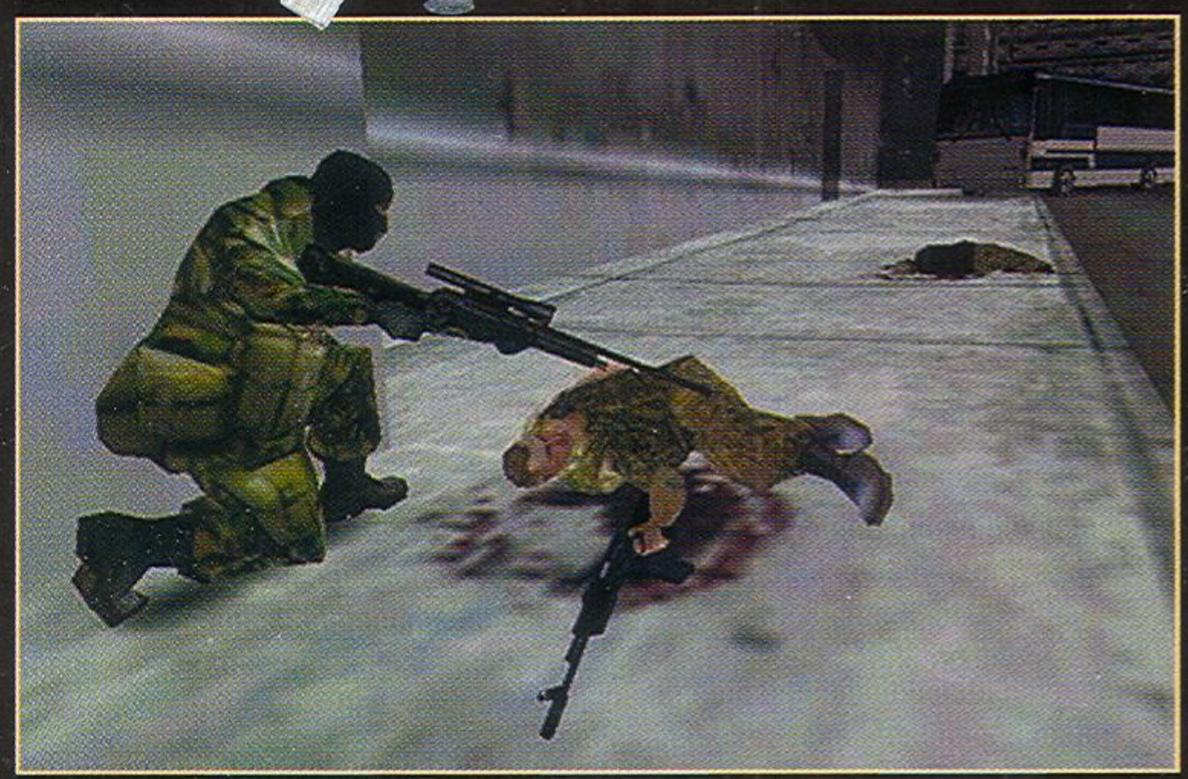
AI

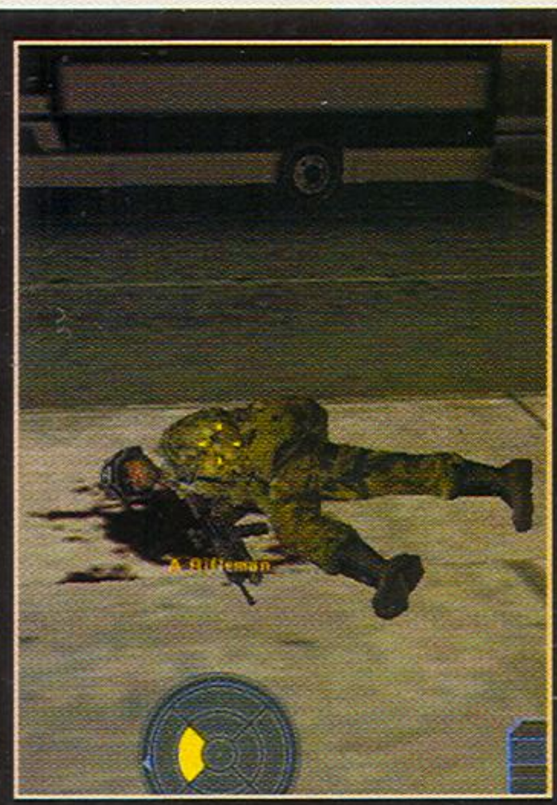
Altă problemă serioasă este AI-ul soldaţilor de care dispui. Aproape că te face să crezi că soldaţii sunt aleşi pe baza unor teste de stupiditate. Ajunşi la destinaţie, ei se vor pune în genunchi în loc să adopte o poziţie mai sigură întinşi la adăpostul boschetilor, şi vor avea întotdeauna impulsul de a se pune exact pe direcţia în care unul dintre coechipieri va trage la un moment dat sau în încercarea de reorientare în funcţie de soldatul pe care îl controlezi vor ajunge deseori sub focul inamic; se vor aduna grămadă doar pentru a deveni ţinte pefecte pentru un grenadier, sau vor sta în faţa uşilor încercând să pară cât mai surprinşi atunci când evidentul inamic de pe partea cealaltă îi omoară. Şi în general vor încerca din răsputeri să vă facă peri albi. Din fericire, în multiplayer lucrurile se schimbă, însă doar dacă sunteţi atenţi cu cine jucaţi, căci nu trebuie să căutaţi prea mult echivalentul real al fenomenalului AI al jocului.

O altă problemă sunt luptele. Dacă în titlurile anterioare locaţiile erau urbane, acum aproape totul este în spaţii deschise, ceea ce înseamnă că nici măcar nu o să ştii ce te-a omorât. Sau o să vezi cum îţi mor oameni din celelalte echipe, iar tu nu auzi nici măcar o idee de glonţ tras. Deci succes la load & reload, căci a găsi trăgătorii inamici este un lucru destul de greu de făcut. Realismul acesta este foarte bun, însă la nivel pur militar, căci la urma urmei este un joc şi se presupune că ar trebui să abunde de acel aşa numit element "fun". Care lipseşte. Nu cu desăvârşire, însă suficient de mult încât să fie enervant.

Pe la sfârşit

Ghost Recon nu este un joc prost. Are o sumedenie de elemente care îl fac atrăgător, însă din păcate multitudinea de probleme aproape reuşesc să alunge atractivitatea aceasta. Dacă doar vă plac shoterele tactice, v-aş spune să nu vă apropiaţi de acest joc şi să rămâneţi la Rogue Spear sau Operation Flashpoint. Dacă sunteţi un fan al genului, merită încercat.





Detalii	
Web	www.ghostrecon.com
Producător	Red Storm Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft
	01-231.67.69
	www.ubisoft.ro

Aprecieri

\+ - grafica, hud-ul, sunet.

\- - foarte problematic
- pregătire incompletă a misiunilor
- AI

Detalii tehnice	
Procesor	PIII 500
Video	Direct 3D
Memorie	128Mb RAM
Hard disk	800Mb
Verdict	7.9

Cu ocazia
sărbătorilor de
iarnă echipa
XtremPC
urează:
"La Mulți Ani!"
tuturor
cititorilor,
partenerilor,
și
colaboratorilor săi

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Cu o floare nu se face primăvară, cu o pleiadă de bolizi pe patru roți nu se face un joc bun

Tip joc: Racing
Redactor: Vlad Zotta

Supercar Street Challenge sugerează o experiență de neuitat avidului jucător în căutare de viteză, mașini tari și puseuri de adrenalină. Din păcate titlul nu are nimic de a face cu ceea ce îl așteaptă pe ghinionistul care a sperat la mai mult. Încă de la început te frapează timpul foarte lung de încărcare a jocului. Nu aș fi avut nimic împotrivă dacă rezultatul ar fi fost satisfăcător. Opțiunile prezente sunt Championship, Time Attack și Quick Race însă pentru a juca ultimele două opțiuni pe toate traseele și cu toate mașinile este obligatoriu să ajungi pe podium măcar o dată, ceea ce nu cred că este foarte posibil dată fiind antipatia generală pe care o resimți de la prima cursă. După alegerea traseului și a mașinii începe cursa, însă nu înainte de a-ți servi încă o porție de timp de încărcare excesivă. Prima cursă nu poate fi jucată nici în 640*480 cu detalii medii pe un calculator mediu, Pentium III 600Mhz, 128MB Ram și

UN PLUS PENTRU MUZICĂ, UN MINUS PENTRU TOATE CELELALTE ELEMENTE

GeForce 2 MX. Toată cursa este compusă mai mult din frame-uri ce ți se perindă prin fața ochilor precum un slideshow cu poze. Pentru a reuși totuși, trebuie să ajungeți la bun sfârșit și să reluați cursa de la început. Un alt lucru care uimește de la bun început este că traseele par fară nici un fel de urmă de viață. Tot ce vezi sunt pomi, clădiri și câțiva stâlpi sau eventual semafoare peste care poți trece fără nici o jenă, fără a suferi vreo stricăciune sau chiar fără a pierde din viteză. Controlul mașinii este de obicei bun, numai că orice ai face senzația de viteză lipsește cu desăvârșire. Singurul lucru cu adevărat antrenant este muzica: chiar dacă ritmurile de techno nu se potrivesc întotdeauna cu natura traseului, ele conferă jocului un plus de care sincer să fiu chiar are nevoie. Un alt lucru pozitiv care ar putea echivala cu o bilă albă, dacă opțiunea ar fi fost implementată cum trebuie este posibilitatea de a-ți crea propria mașină. Din păcate acest lucru se reduce doar la setarea câtorva elemente ale caroseriei, poziția oglinzilor, forma farurilor sau culoarea mașinii. Un sistem precum cel din NFS: Porche ar fi fost mult mai reușit iar în eventualitatea introducerii unei opțiuni de upgrade cu ajutorul banilor obținuți din cursele efectuate ar fi însemnat înclinarea balanței într-o poziție favorabilă pentru Exakt, compania producătoare a lui Supercar Street Challenge.

După toate aceste eforturi depuse pentru a duce o cursă la bun sfârșit mai urmează încă o perioadă de timp de încărcare a meniului, lucru care devine deja după primele curse un element extrem de stresant și care nu poate fi înlăturat cu nici un chip. Cu un efort imens dar care din fericire nu a durat o mică părticică din eternitate am apelat cu succes la combinația fatală de taste Shift-Del. Se putea și mai bine. Mult mai bine.

Detalii	
Web	www.activision.com/games
Producător	Exakt
Distribuitor	Monosit
	Splaiul Unirii 4, bl. 3, sc. 2
	01-330.63.52 - www.monosit.ro

Aprecieri

\+
- muzica stimulativă
- posibilitatea de a-ți crea propriul bolid

\-
- grafica monotonă și mult prea săracă în efecte
- dificultăți în rularea jocului
- timpi lungi de încărcare
- imposibilitatea de a juca cu toate traseele și mașinile de la început.

Detalii tehnice	
Procesor	PII 400MHz
Video	D3D
Memorie	128Mb
Hard disk	500Mb
Verdict	7.3

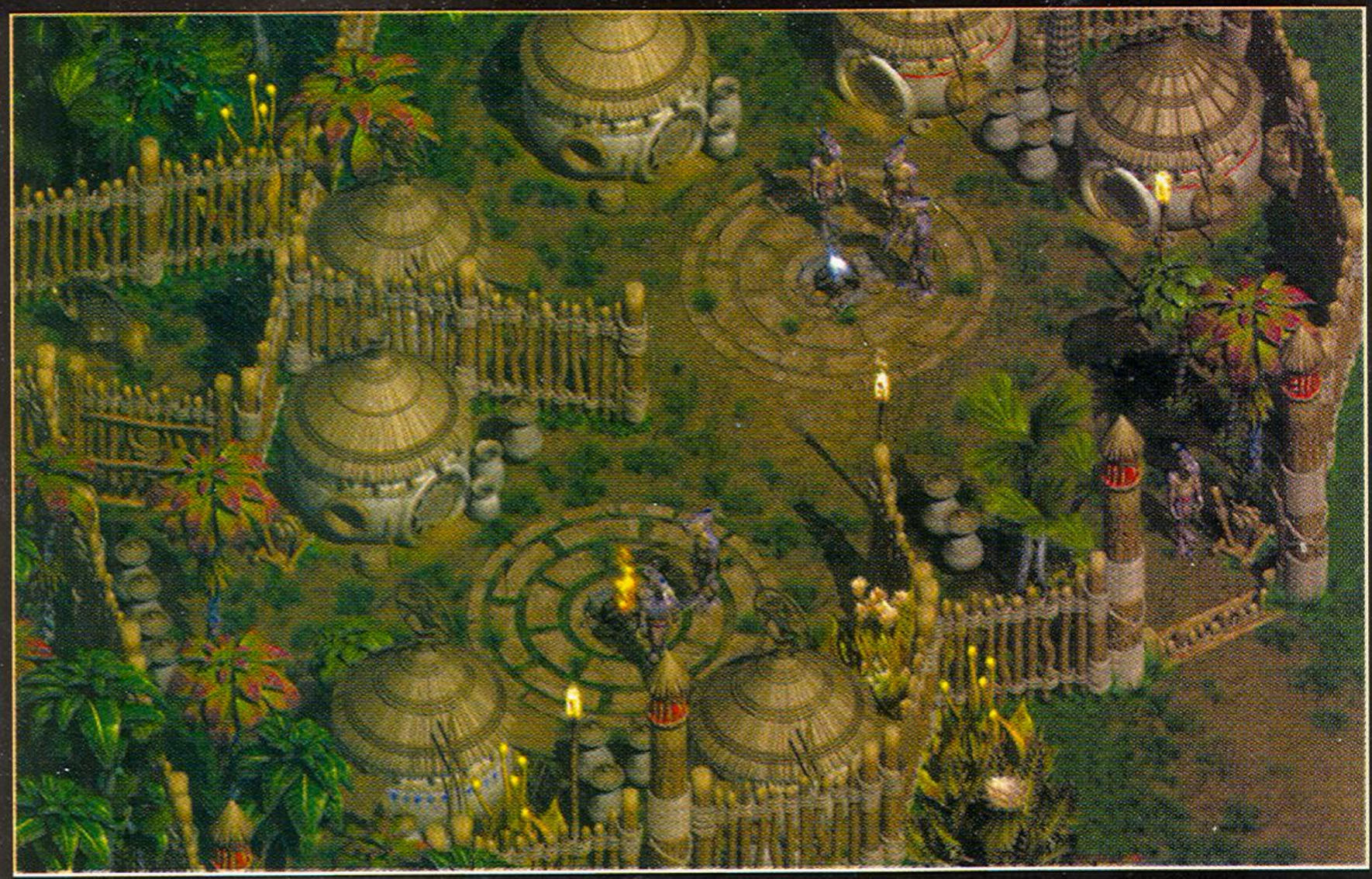
ZAX: THE ALIEN HUNTER

Un străin salvează o lume de la pieire.

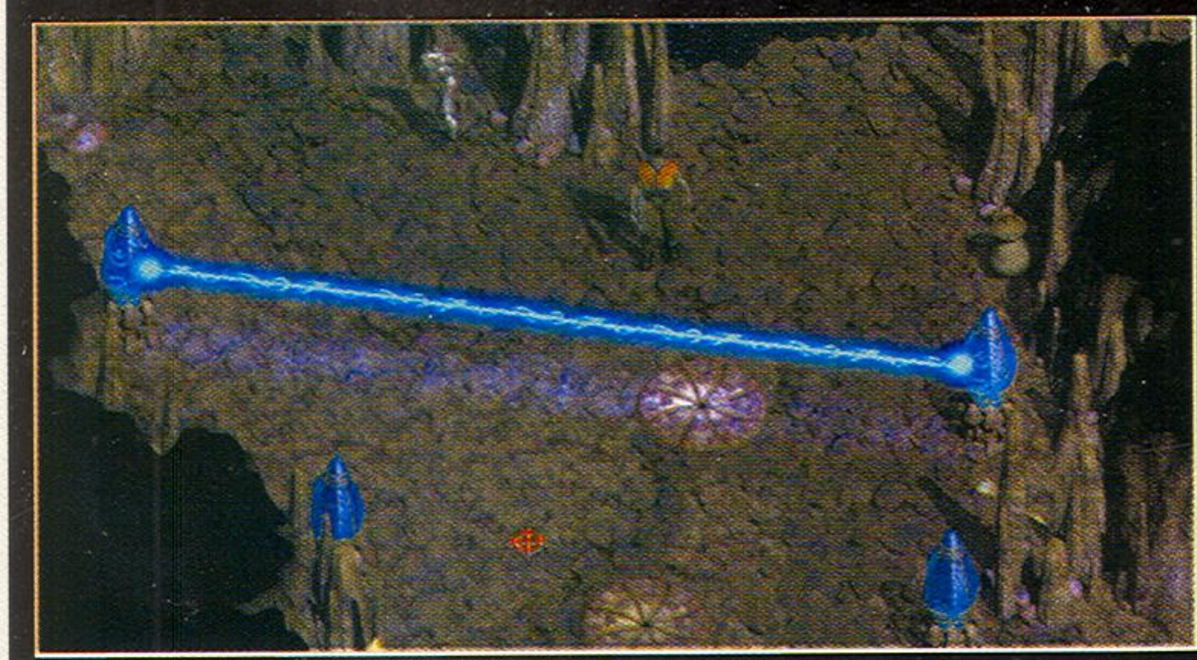
Tip joc: Shoot-em Up
Redactor: Vlad Zotta

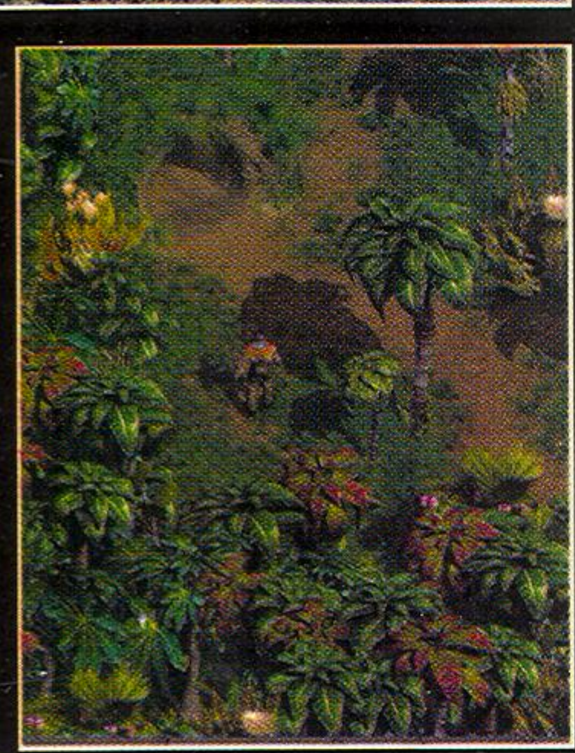
Zax:The Alien Hunter este genul de joc pe care nu îl aştepţi cu nerăbdare pentru simplul fapt că nu i se face multă reclamă, dar pe care odată ce îl descoperi nu îţi mai vine să îl laşi din mână. Jocul produs de Reflexive Entertainment poate fi uşor asemuit cu Diablo în ceea ce priveşte grafica şi gameplay-ul, astfel încât mulţi vor gândi că au de-a face cu o altă clonă lipsită de orice interes. Din fericire însă lucrurile nu stau tocmai aşa. Zax este un călător prin spaţiu în căutare de aventuri. Pentru a ieşi din monotonia spaţiului cosmic, nava începe să îi facă probleme dar norocul este de partea lui: tocmai se găsea în apropierea unei planete. Aterizarea forţată este singura opţiune viabilă, iar Zax începe să exploreze ţinutul. Ceea ce el nu ştie este că acea planetă este locuită de nişte fiinţe umanoide care sunt dominate de un mare zeu, OM, şi monştri din metal ai acestuia. Fiind în căutare de materie primă pentru nava sa, Zax află de teribila opresiune a lui OM şi se hotărăşte să purceadă în ajutorul celor năpăstuiţi. Pentru a rezista în acea lume necunoscută, el este ajutat de Zelon, sau Babe cum o alintă el, o inteligenţă artificială cu voce de femeie pe care Zax şi-o imaginează plină de forme apetisante, dacă este să luăm în calcul poza de pe bordul navei lui. Ea îi explică ce are de făcut, unde se află şi îl anunţă atunci când o armă este gata de a fi produsă de către generatorul navei. Acţiunile pe care le săvârşeşte Zax se pot clasa în rezolvarea unor puzzle-uri simple de genul găsirii anumitor obiecte sau ajungerii într-un loc anume, în adunarea de minerale pentru generatorul navei, de fructe pentru refacerea vieţii şi în împuşcarea cât mai multor roboţi. Toate acestea se îmbină între ele creând un gameplay obsesiv. Cu cât omori mai mulţi roboţi cu atât îţi doreşti şi mai mulţi, iar uneori jocul chiar îţi satisface din plin această dorinţă, caz în care nu este o idee foarte bună să te postezi în faţa lor şi să tragi. AI-ul roboţilor este foarte slab. Tot ceea ce fac ei este să se plimbe respectând un traseu pe care nu îţi este foarte greu să îl descoperi şi să aştepţi până se apropie de tine şi se îndepărtează de ceilalţi moment în care poţi să-i atragi atenţia şi să îl dobori. Nimeni nu va observa nimic. Ceilalţi roboţi nu îşi dau seama că unul dintre ei nu mai îşi face obişnuitul său circuit astfel încât toţi continuă liniştiţi.

Printre lasere, roboţi, animale sălbatice care şi ele devin primejdioase odată deranjate, Zax trebuie să iasă într-un final victorios. Cele peste 100 de hărţi asigură aproximativ zece ore de joc. Din păcate la un moment dat jocul devine repetitiv iar singurele lucruri care te determină să continui să joci sunt dependenţa şi inerţia. Jocul stă foarte bine la capitolul grafică şi sunete însă nu cred că cei pasionaţi de arcade au timp să urmărească aşa ceva atunci când o mulţime de roboţi sunt gata să-ţi stoarcă şi ultima picătură de viaţă din tine. Pentru momentele în care nu ai chef de altceva şi vrei să te relaxezi Zax: The Alien Hunter este alegerea ideală. Pentru celelalte momente există alte jocuri.



2001, O COMPANIE, UN JOC ARCADE, UN SUCCES





Detalii	
Web	www.reflexive.net
Producător	Reflexive Entertainment
Distribuitor	JoWood
	www.jowood.net
Ofertant	N/A

Aprecieri

+
- excelent pentru momentele de relaxare
- gameplay foarte uşor abordabil
- grafică 2D interesantă

−
- acţiunea repetitivă
- imposibilitatea de a dobândi alte obiecte, bonus-uri

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 300MHz
Video	4Mb
Memorie	32Mb
Hard disk	600Mb
Verdict	7.9

SECRET SERVICE

Serviciul Secret și alte cinci metode de a sări în fața glonțului.

Industria românească de jocuri reprezintă o scenă cu puțini actori. Nu pentru că am duce lipsă de talente, atât în ceea ce privește designer-ii, cât și programatorii și artiștii, ci deoarece banii necesari pentru a realiza un proiect de anvergură lipsesc cu desăvârșire. Bugetul necesar realizării unui joc se ridică de la zeci de mii de dolari la câteva milioane, o sumă care este greu de obținut în situația în care majoritatea celor ce ar putea să investească în așa ceva consideră jocurile doar o distracție, un amuzament, și nu realizează valoarea comercială a unei asemenea întreprinderi. Pe lângă acest lucru, mai este și problema încrederii și a lipsei de experiență. În momentul de față există două studiouri de producție făcute cu bani românești, FUN Labs și AMC Creations, și unul ce reprezintă studioul local al Ubi Soft, Ubi Soft România. Partea independentă a industriei este puțin mai numeroasă, însă majoritatea proiectelor dezvoltate de aceștia sunt ori foarte proaste, ori pe cale de a muri, ori nu reușesc să se dezvolte mai departe de faza de design. AMC lucrează de mai bine de doi ani la un RTS 2D, No Name War, ce dispune de o serie de elemente destul de interesante, iar FUN Labs se descurcă destul de bine, având încheiat un contrat de publishing cu divizia de jocuri budget a Activision-ului, Activision Value, și două jocuri publicate, Cabella's 4x4 Off-Road Adventure și Secret Service. De Off-Road Adventure ați avut ocazia să citiți în primăvară, iar acum este timpul să aruncăm o privire asupra celui de-al doilea.

Încălecarea răului

Realizat în aproape șapte luni de zile, Secret Service este un FPS realist, unde jucătorul intră în rolul un agent al Serviciului Secret american și încearcă să rezolve problema unui VIP răpit de o organizație teroristă și să o anihileze și pe aceasta în același timp. Ocazie perfectă pentru a ne reîntâlni cu o grămadă din armele cu care deja ne-am obișnuit din alte jocuri de acest gen și de a da ordine în dreapta și în stânga. Mai ales în stânga.

Motorul grafic este proprietar FUN Labs, și pentru ceva realizat în atât de puțin timp arată destul de bine. Din păcate texturile sunt urâte și repetitive, iar modelele nu dispun de acel nivel de detaliu pe care l-aș fi dorit. Sunt conștient de fapul că oricând se poate găsi o scuză în perioada scurtă de timp de producție, însă pe mine ca jucător mă interesează jocul propriu-zis și nu problemele interne ale unei companii. Armele sunt modelate bine, însă la nivel de sunet al acestora lucrurile nu stau pe roze, toate parcă fiind variații modificate ale aceluiaș sunet. Motorul fizic al jocului este foarte bine pus la punct, și acest lucru se vede atât atunci când tragi cât și atunci când omori un om și corpul acestuia respectă aceste legi. Poate chiar puțin cam exagerat, căci dacă omori pe cineva pe o scară vei fi suprins să vezi cum se contorsionează într-un dans macabru în timp ce alunecă în continuu până la baza acesteia. Iar dacă are ghinionul să rămână între două trepte, vei putea asista la un

număr interesant de circ dansant. Gameplay-ul este asemănător celui din Rainbow Six, tu alegându-ți echipa dorită, echipând-o după preferințe și necesități și pornind apoi la treabă. Orice situație este deschisă diferitelor tactici, și în funcție de nivelul de rambo ce vă saturează degetele veți putea asalta sau vă veți putea strecura, omorî inamicii direct sau momindu-i pe după uși, colțuri sau blocuri gri. Faptul că majoritatea elementelor ce populează hărțile pot fi alterate de acțiunile jucătorului vă va fi de mare ajutor, cu becuri reduse la tăcere, inamici omorâți prin ziduri, scaune trase de colo până colo pentru a fi folosite la odihnirea oaselor după o alergatură îndelungată după vrăjmași și așa mai departe. AI-ul coechipierilor răspunde mai greu la apel în timp ce cel al inamicilor este mai tot timpul prezent. Acest fapt însă, combinat cu imposibilitatea de a salva în timpul misiunii vă va asigura ceva neplăceri.

PRIMUL FPS DIN ROMANIA

Tip joc: FPS
Redactor: Cristian Soare

Final

Jocul arată cu siguranță mult mai bine decât se joacă, fiind relativ neatrăgător. Din fericire, sau nefericire, este teribil de scurt, putând fi terminat în câteva ore în timp ce multiplayer-ul care teoretic ar fi trebuit să îi prelungească viața nu prea reușește. El nu este nici atrăgător, nici foarte distractiv și nici nu oferă nimic mai bun sau în plus față de altele. Cu toate acestea, este de admirat faptul că românii reușesc să realizeze ceva, la orice nivel ar fi acel ceva.

Detalii	
Web	www.funlabs.com
Producător	FUN labs
Distribuitor	Activision Value

Aprecieri

\+
- made in Romania
- controlul coechipierilor
- partea de management a echipei
- fizica

−
- texturi, modele
- multiplayer

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500MHz
Video	OpenGL
Memorie	128Mb RAM
Hard disk	500Mb
Verdict	7.2

BALLISTICS

Alergați mai repede ca țipetele.

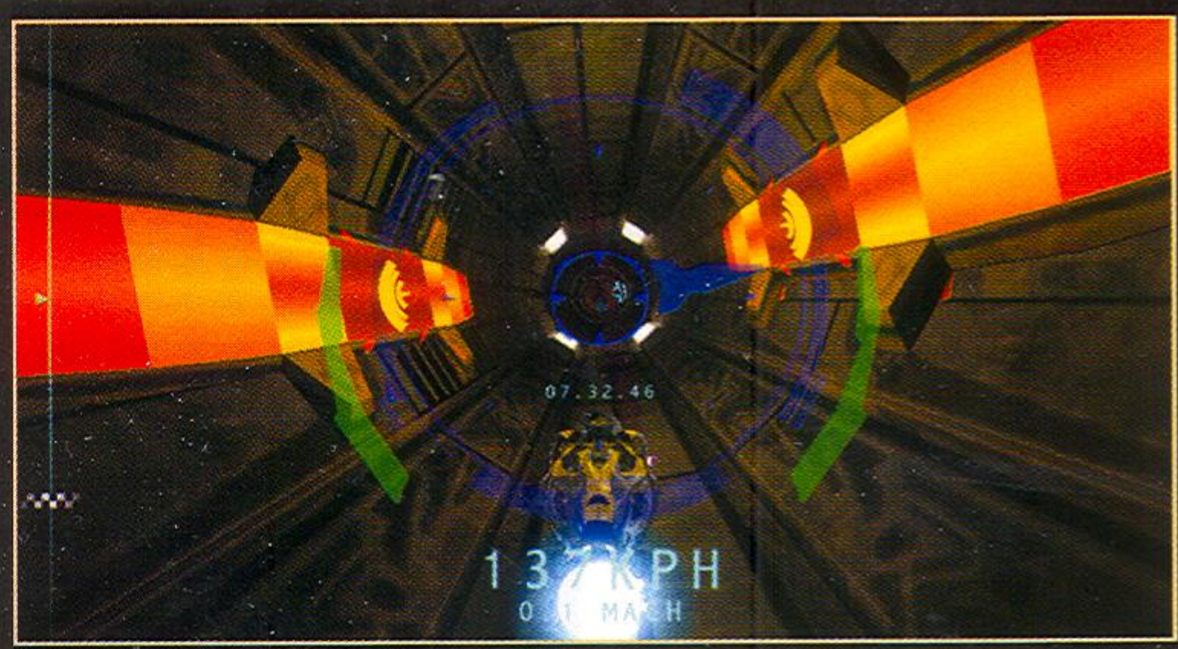
Tip joc:
Redactor: Cristian Soare

Scena jocurilor arcade-racing suferă de o lipsă cronică de titluri, cele apărute în ultimii ani putând fi numărate pe degetele colegului de birou. Am avut Wipeout XL și Rollcage, am avut POD, Motorhead, Deathcarz și Star Wars: Pod Racer. O numărătoare sumară și concluzia evidentă este că sunt foarte puține pentru cererea latentă care există referitoare la jocuri în care viteza și reflexele reprezintă cuvântul de ordine. Și astfel, fiecare apariție nouă este salutată și repede devorată, așa cum este și situația în cazul de față. Apăruți de niciunde, suedezii de la Grin au reușit să ne ofere un joc deosebit, ce reușește să resusciteze o anumită zonă a divertismenului electronic aflată într-o oarecare comă. Cum? Foarte ușor...

VITEZA MAXIMĂ

Speeeeeeeed

Bine ați venit în anul 2090, o perioadă foarte fericită din punct de vedere economic și social. Lejera plictiseală indusă de prea multe lucruri mergând de la bine înspre excelent a dus la dezvoltarea pe o scală fără precedent a unui sport exploziv, în care piloți ce trăiesc pentru rush-ul de adrenalină sfârâie călare pe motociclete zburătoare de-a lungul unor trasee



foarte spectaculoase. Bazate pe câmpuri magentice ce permit mișcări de 360" pe direcția de mers, traseele sunt răspândite prin toată lumea, într-o manieră amintind de contemporana noastră Formula 1. Belizele, Marele Canion din SUA și Sharp Reef din Jamaica sunt doar câteva din locațiile exotice pe care le vom vizita în cele șapte trasee.
O parte reprezintă brodări pe tema urbanizării cu un iz puternic dinspre Blade Runner; altele se găsesc în zone de sălbăticie naturală, în care fie zăpada și frigul fie jungla și apa sunt stăpâne. Fiecare traseu este lucrat atât de detaliat încât atunci când ai un accident staționarea ta se poate prelungi doar pentru că pierzi timpul admirând lucrătura deosebită. Eu am fost surprins în mod plăcut de acest lucru, căci la un joc în care oricum treci cu viteze apropiate de Mach 1 prin tunele, acestea devin relativ neimportante în ceea ce privește nivelul de detaliu. Modul de control al Speeder-ului este și el destul de deosebit, el dispunând de un mecanism care îi permite să se atașeze și să se detașeze de câmpul magentic al tunelului. Detașarea permite unele manevre spectaculoase de răsucire și cădere controlată pentru a recupera diferitele bonusuri, iar atașarea și păstrarea vehiculului pe partea exterioară a curbelor duce la creșterea vitezei. Media acesteia se învârte în jurul valorii de 400-500 de km/h, însă cu ajutorul unor "booster pad"-uri răspandite pe traseu, ce oferă combustibil special pentru reactor se poate ajunge cu ușurință la viteze de 1200-1500 de km/h. O cunoaștere amănunțită a traseului, reflexe aproape inumane, atenție sporită și poți parcurge întreg traseul cu viteze supersonice. Jocul deține și o parte managerial-mecanică comună tuturor acestor genuri de jocuri. Banii câșigați de pe urma curselor sunt reinvestiți în echipamente din ce în ce mai performante sau mai potrivite traseului ce urmează. Cu toate acestea jocul este infernal de scurt, iar dacă nu ai făcut o pasiune deosebită pentru el nu merită să concurezi în toate cele trei ligi (Rookie, Ballistics și Pro), căci controlul devine din ce în ce mai realist și își pierde din elementele de arcade transformându-se încet încet într-un simulator de mașinărie pentru sinucigași ce zboară cu 1000 de km/h. Însă dacă vă atrage vă pot spune că a participa în liga profesionistă și a câștiga reprezintă un generator excelent pentru acel atât de căutat "feeling".

Jocul este în mod clar o reușită, însă rejucabilitatea lasă oarecum de dorit, iar partea de multiplayer nu pot spune că deține acele elemente care îl pot transforma într-un succes, căci nu ai idee unde este oponentul, iar când îl depășești deseori nici nu o realizezi din cauza vitezelor enorme la care se întâmplă. Cu toate acestea este un joc care arată grafic absolut fermecător, iar posesorii de GeForce3 vor fi în mod special entuziasmați. Însă cea mai importantă este senzația de viteză, ce depășește orice a fost făcut până acum în acest domeniu.

Detalii	
Web	www.grin.se
Producător	Grin Interactive
Distribuitor	Xicat

Aprecieri

\+
- grafică
- muzică
- modul de control
- senzația de viteză

−
- acțiunea repetitivă
- scurt
- puține trasee

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500MHz
Video	OpenGL 16M
Memorie	128Mb RAM
Hard disk	500Mb
Verdict	8.8

CIVILIZATION III

Tip joc: Sim
Redactor: Cristian Soare

Bine ați venit la școala de vară pentru politicieni și manageri. De două ori dreapta și intrați în sala 14, vă rog.

Una dintre cele mai populare serii de strategie pe turn-uri a ajuns la cea de-a treia parte. Datorită unei istorii ce se întinde pe ultimii aproape zece ani și două generații de jucători, această continuare era așteptată cu foarte mult interes de către pasionații genului. Cinci ani au trecut de la apariția lui Civilization II, deci o întrebare legitimă necesită un răspuns: s-a păstrat acel nucleu al seriei fără să se altereze jocul în favoarea rețetelor facile ale modernității?

Cauză-efect

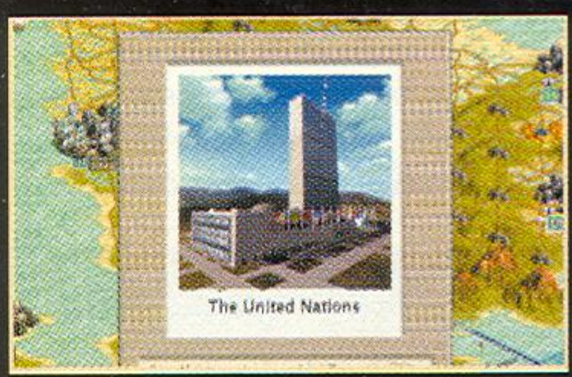
Avantajul distinct al acestui joc a fost întotdeauna faptul că nu dispunea de o poveste care să motiveze acțiunile jucătorului în lumea sa. Povestea era creată chiar de el pe măsură ce avansa, prin acțiunile și alegerile făcute în ceea ce privește evoluția civilizației sale. Firaxis s-a concentrat de această dată mult mai mult asupra detaliilor legate de fiecare civilizație, existând acum o serie de "calități" presetate ce oferă anumite avantaje fiecăreia. Civilizația americană spre exemplu are două calități: "Industrious" ce oferă un bonus muncitorilor și vitezei cu care aceștia își completează munca și

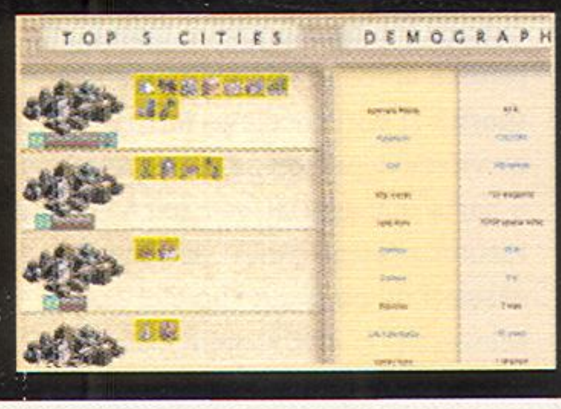
minuni, deci prin orice element ce ajută populația să se dezvolte intelectual și spiritual. Între toate aceste elemente există o relație foarte strânsă, un nivel al culturii ridicat mărește zona controlată și alungă infamul "fog of war", iar dezvoltarea tehnologică și stăpânirea anumitor tehnologii specifice duc la apariția resurselor (neavând Iron Working resursele de fier nu sunt vizibile), care conduce la producția de bunuri, ceea ce înseamnă o populație mulțumită, înseamnă bani, și care totodată înseamnă mai mult disponibil pentru a fi cheltuit pe tehnologii și cultură și, tot așa mai departe, într-un cerc "cauză-efect" destul de greu de echilibrat.

Final

Grafic jocul a fost mult îmbunătățit, el arătând mai bine ca niciodată și toate acestea fără să uzeze în vreo măsură de accelerare 3D. Interfața a primit însă cele mai multe îmbunătățiri, renunțându-se la avanlanșa de meniuri pe care trebuia să le explorezi pentru a vedea modul în care evoluează civilizația. Câteva ciudățenii există, cum ar fi arcașii doborând rachete de croaziere trăgând cu săgeți în ele, sau un swordsman transformând în fiare vechi o unitate de infanterie mecanizată. Jocul însă este foarte interesant și te prinde fără să îți dai seama.

BABY SITTING STRATEGY





"Expansionist" ce înseamnă că aceștia pornesc cu o unitate Scout iar satele barbare sunt mult mai productive. Pe lângă aceste două calități, mai sunt și două tehnologii avantajate, în cazul de față fiind vorba de "Masonry" și "Pottery". Finalmente, fiecare civilizație mai dispune și de o unitate specială, F-15 pentru americani. Bineînțeles, nu este vorba de unități specifice ci mai mult unități oarecum mai rafinate și cu anumite bonusuri.

O schimbare foarte importantă ce are un efect imediat asupra dinamismului jocului, este faptul că acum unitățile militare nu mai depind de orașul în care au fost fabricate, ceea ce înseamnă că se pot construi vaste forțe militare cu un cost minim atât din punct de vedere al populației cât și al visteriei. Comerțul a fost și el îmbunătățit, nemaifiind nevoie ca jucătorul să mute manual fiecare caravană comercială de-a lungul hărții, ele fiind condiționate acum de diplomație și existența drumurilor. Orașele proprii vor începe automat comerțul în momentul în care sunt legate unele de altele. Din păcate nu se mai poate comercializa hrana, ceea ce înseamnă că foametea va fi destul de comună dacă nu aveți grijă de modul în care organizați dezvoltarea zonei respective.

Un element foarte important în Civilization III este Cultura, aceasta determinând de fapt mărimea imperiului proprietate personală, ajutând la eliminarea barbarilor și chiar influențând poziția altor națiuni față de a ta. Spus cât mai simplu, Cultura reprezintă un mod pasiv prin care se poate controla un teritoriu numai prin realizări (minore și majore) ale civilizației pe care ai construit-o. Cultura se dezvoltă prin construirea de temple, librării,

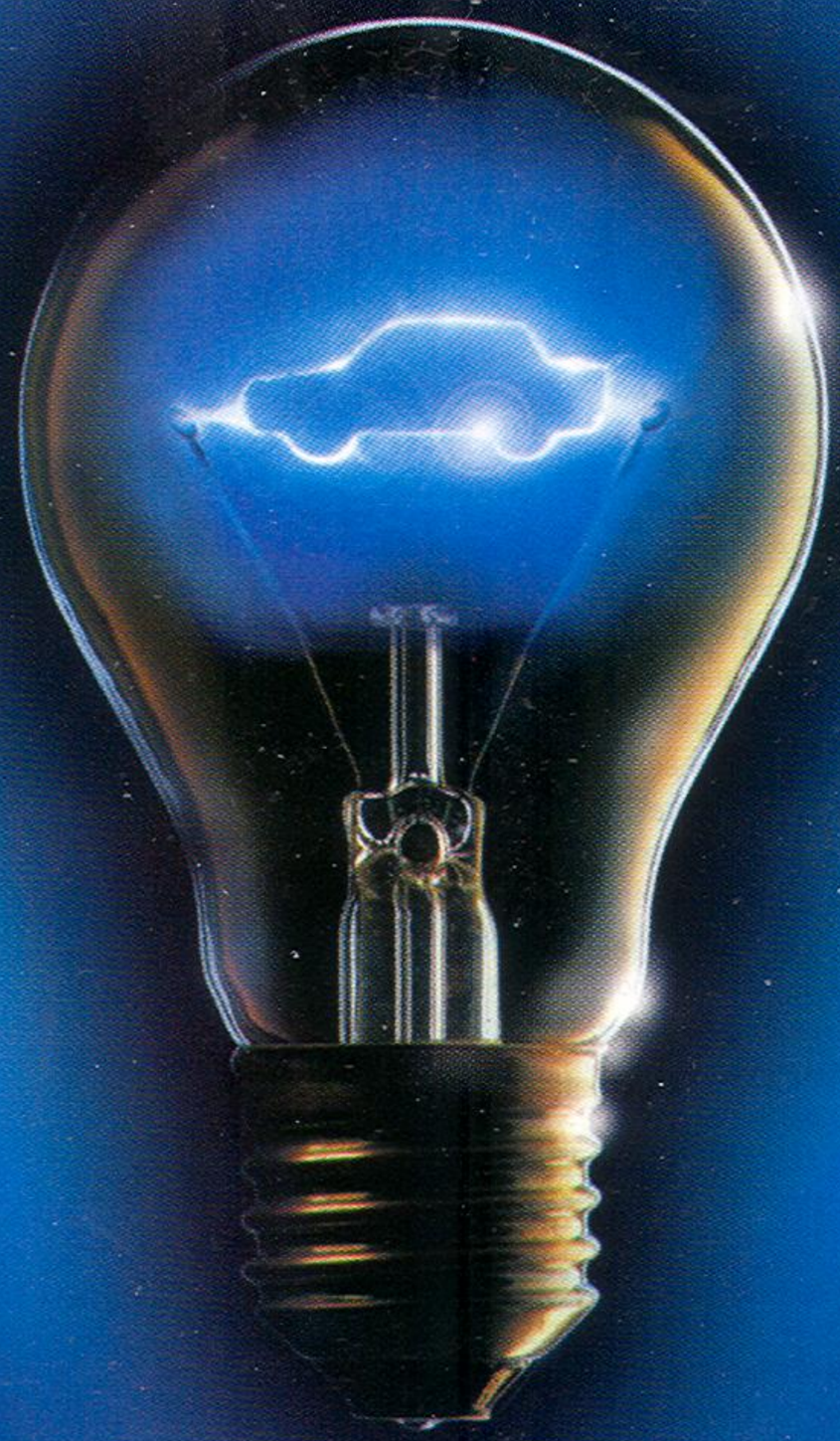
Detalii	
Web	www.firaxis.com
Producător	Firaxis
Distribuitor	Infogrames
Distribuitor	Monosit
	Splaiul Unirii 4, bl. 3, sc. 2
	01-330.63.52 - www.monosit.ro

Aprecieri

\+
- nu s-a pierdut nimic din titlurile anterioare
- multe îmbunătățiri

\-
- câteva probleme grafice și de optimizare
- epoca modernă este mult prea plictisitoare

Detalii tehnice	
Procesor	PII 300
Video	1Mb RAM
Memorie	64Mb RAM
Hard disk	800Mb
Verdict	8.8



www.bosch.de

Realizează cineva în fiecare oră o **invenție**, pentru ca automobilul dumneavoastră să fie mai **sigur**, mai **economic** şi mai **ecologic**?

Da

Bosch patentează anual peste 2000 de brevete în industria auto.

Bosch oferă soluții

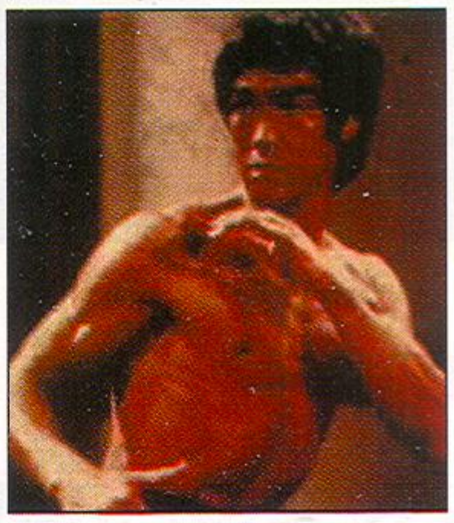
BOSCH

BLACK NEWS

Trimite e-mail-uri de pe lumea cealaltă

Un nou serviciu îţi permite să continui acţiunea de stresare a cunoscuţilor prin trimiterea de e-mail-uri fără rost chiar şi după moarte. Sau, ca să nu credeţi ca sunt o persoană fără inimă, un e-mail plin de lacrimi în care este explicat în patru feluri cât de mult îi iubiţi voi şi cam ce le doriţi în continuare. Metoda? Mult prea simplă, aş putea spune, însă deosebit de eficace. Scrisoarea se scrie când mâna este caldă încă şi iubirea uşor de simţit. Se contactează personalul de la Loving Pup, Inc, apoi se aşteaptă momentul morţii, în ordine şi fără a deranja pe cei din jur. La momentul specificat de partea moartă a acestei afaceri destul de macabre, Loving Pup se pune în mişcare şi trimite e-mailul pe adresa specificată. Şi astfel, cei pe care îi iubeşti/urăşti/păcăleşti se vor căpătui cu o scrisorică de la tine la ceva vreme de la moartea ta. Un gest frumos, nu? Bănuiesc că realizaţi însă că dacă plănuiţi totul cu atenţie, cu puţin noroc vă puteţi băga toată familia în mormânt alături de voi.

Brusc Li Recidivus



Pe de altă parte, nişte coreeni mai plini de imaginaţie şi probabil încă şocaţi de scrisorile primite de la mame, bunici, surori şi orice fel de alte rude ce au apelat la serviciul de dinainte, au decis să îl readucă pe Bruce Lee pe marele ecran, în filmul Dragon Warrior. Deja în producţie de patru ani de zile, filmul merge bine, dând naştere unui lobby puternic pentru actorii virtuali. Mai ales cei morţi de ani buni. Toate scenele din film sunt noi şi nu reprezintă o editare a unora deja existente, ceea ce înseamnă că Bruce Lee ne va zâmbi el însuşi prin noua sa impersonare. Bănuiesc că ESBN va categorisi acest film drept horror. Are oameni morţi înăuntru.

Plictiseala de pe Desktop

Deskwap îţi oferă şansa de a vedea că nu numai desktop-ul personal este o oază a plictiselii şi banalităţii ci şi altele. Făcând poze în momente aleatoare şi uploadându-le la serverul firmei, micul programel permite miilor de oameni plictisiţi să se plictisească alături de alţi oameni plictisiţi, ce privesc la desktop-uri triste. Asta dacă nu preferaţi să daţi un aer mai "deosebit" acestuia. Lucru foarte uşor de făcut de altfel.

Hipnotizaţi-vă singuri

Pentru cei cu probleme psihice sau fizice şi care nu reuşesc să le rezolve, un australian a găsit o soluţie destul de interesantă: site-ul unde te poţi auto-hipnotiza. Forurile medicale au sărit imediat în sus la auzul acestei veşti, căci cel ce doreşte să realizeze site-ul, Martin St. James, este un cunoscut vindecător prin hipnoză, aflat la limita dintre escrocherie şi medicină. Abonamentul lunar va fi pe undeva în jurul sumei de 50$ şi vei avea acces la tutoriale legate de auto-hipnoză, astfel încât să nu se ajungă la situaţii grave. Adresat în special celor care doresc să se lase de fumat, să slăbească sau să scape de stress, şansele sunt să devină întreprindere de succes. Dacă apare. Noi aşteptăm cu interes.

Agenda

Internetul s-a umplut de locuri ciudate în care tot felul de indivizi mai mult sau mai puţin în deplinătatea facultăţilor şi liceelor mintale oferă lucruri neobişnuite. Sau creează lucruri neobişnuite. Am decis să organizăm un mic dosar cu cele mai ciudate. Ca să le ocoliţi sau ca să le găsiţi mai repede, depinde de care parte a cămăşii de forţă vă aflaţi.

http://www.cattv.com
• Primul Site Pentru Pisici

Animale animate pe care pisica dumneavoastră le poate urmări pe ecran sau produse pe care le puteţi cumpăra pentru a vă ajuta felina preferată să se simtă mai bine.

http://www.thinkgeek.com
• La cumpărături

Aţi vrut vreodată să aflaţi cam ce produse ar umple pieţele şi chioşcurile lumii dacă ar exista doar maniaci ai tehnologiilor de tot felul? Acest site vă oferă ocazia perfectă de le vedea şi cumpăra. Pătura cu model Linux, mouse cu doi senzori optici, Case O' Jolt Expresso sau CyberTool 41, scula perfectă pentru a vă înlocui placa de bază, pentru a pescui şi pentru a face o grămadă de alte treburi casnice.

http://www.lileks.com/institute/gallery/misc/index.html
• Ghidul Mâncărilor De Care Vă Puteţi Lipsi

Dacă aţi avut vreodată probleme cu dieta pe care trebuie să o ţineţi, sau vi s-a părut că mâncarea din farfurie este mult prea ciudată pentru a fi îngurgitată,

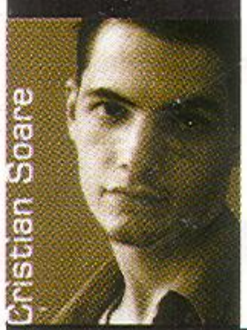
înseamnă că aveţi nevoie exact de acest site, unde veţi vedea că oricât de ciudată este mâncarea ea poate fi şi mai ciudată.

http://www.surefit.net/promotions/uglycouch/winner.cfm
• Mobila Hidoasă

Dacă aveaţi vreo curiozitate legată de ceea ce se întâmplă cu mobila ce nu iese chiar aşa cum ar trebui sau este mult prea urâtă pentru a fi cumpărată de cineva, aici vă puteţi convinge de faptul ca în lume există azile şi cabinete psihologice speciale pentru scaunele psihotice sau paturile bulimice, unde sunt reeducate şi refăcute pentru a participa la concursuri internaţionale.

http://www.ejectionsite.com/
• Ejectarea şi Noi

V-aţi întrebat vreodată ce se întâmplă atunci când avionul doreşte brusc şi în mod neoportun să explodeze? În mare parte din cazuri întindeţi mâna înspre maneta de ejectare a scaunului. Însă poate maneta nu merge. Poate nu merge scaunul. Poate nu aveţi mâna suficient de lungă sau poate este maneta prea scurtă. Aici veţi putea găsi tot ceea ce aţi dorit vreodată să ştiţi despre taburetele de ejectare şi surorile lor mai mari, fotoliile de săritură. Şi chiar mai mult decât aţi dorit să ştiţi. Mult mai mult. Acum şi cu poze color.



Avertisment: Cardiacii, femeile cu copii în brațe și persoanele care i-au însoțit pe călători sunt rugate să coboare din vagoane. Aici este
blackmail@xtrempc.ro

BLACK MAIL

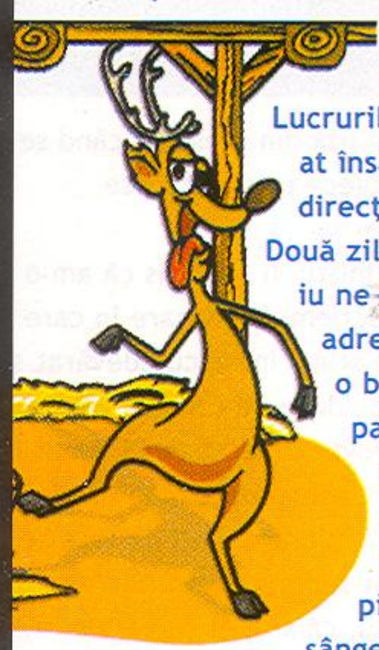
Ei
hotzii@wilderness.zznet.com

IL aVeM Pe MosH CRaclun! DaCa VReTi sa iL mAi vEdETi vReOdaTa, vA tREbUi Sa iNdePLinIti uRmAtOarELE cEriNtE:

- DoUa CalCulaTor cu PeNtiuM 2 La 4 ghZ si GeForSS 3 TytaNiuM cu 65 mB de RaM DDDR
-o CuTiE de ciOCoLaTa PoiAnA
-uN triPLU SteCheRR
-Un TelEFon NiKe cu WoP

ToAtE AcEsteA vOr trEbui TriMiSE La CaSUta PostAla 108,2. DACa nUU, vA vOM tRimITe cIte o BUCAtica dE MoS CraCiuN iN FieCAre ZI !!! iNcepInd cu HaInA. ToTi ciTItorII vA voR ura PenTru AstA. SemNaT, Noi

La început nu am luat în serios amenințarea. Trebuia să fie o glumă, căci așa ceva nu era posibil... Cum adică Moș Crăciun ostatic? Lucrurile au evoluat însă într-o direcție bizară. Două zile mai târziu ne-a venit pe adresa redacției o bucățică de pafta roșie pe care se distingeau câteva picături de sânge. Peste alte două zile am primit nasul lui Rudolf alături de măseaua de minte a lui Moș Crăciun. Speriați, îngroziți, cu inimile tremurând, am trimis o scrisoare pe adresa răufăcătorilor în care ne cerem scuze și îi rugăm să nu se dedice unor acțiuni violente atunci când situația pare că o cere. Rațiunea este un sfetnic mult mai bun și noi sperăm să îi facem pe bandiți să îl folosească. A doua zi am primit o cutie în care se afla jumătate din barba Moșului. În acel moment am decis că gluma s-a terminat, se ajunsese mult prea departe. Ne este milă de bietul om pe care acești neaveniți îl țin într-un beci igrasios și înghețat. Nu el este Moș Crăciun. NOI îl avem pe Moș Crăciun. Avem și poze care dovedesc acest lucru. NOI o avem și pe doamna Moș Crăciun. NOI îi avem și pe reni, NOI avem și piticii, NOI avem și jucăriile. Acum... dacă îl vreți pe Moș Crăciun înapoi, va trebui să îndepliniți următoarele cerințe...



Adrian Giurconiu
ace862@k.ro

Nu prea mi-a plăcut de Andreea Chifan. Nu pentru că era femeie ci pentru că prea era dură cu toți, prea îi lua din scurt și îi măcelarea. Săracii oameni veneau să își spună problemele, iar ea îi distrugea. Nu cred că au fost nici cinci sau șase inși la care să le arate puțină compasiune. Unii poate îi erau chiar prieteni. Dar ea nu avea încredere în nimeni.

Reclama la următorul film Womb Rider a ajuns în sfârșit în redacție. Filmul are loc prin e-mail și durează în jur de patru săptămâni și două zile, puțin mai mult dacă cei care îl vizionează sunt pe Xnet. După cum vedeți din scurtul trailer, filmul este unul de acțiune, în care o domnișoară măcelărește săracii. Care și ei este oameni însă au avut necuvința de a trece prin fața mușterului ce sărea și el liniștit în cutia lui. Dar ea era prea dură, îi distrugea pe toți. Este un film de acțiune. Este un film la care trebuie să aveți o cutie mare-mare de popcorn mult-mult căci este lung-lung. Un film în care veți simți că sunteți acolo, vizionându-l. Poate pentru asta veți face, nu știm. Abia aștept. Credeți că o să coste mult biletul?

Ioan Beltu
beltu@2L.net

Să vă povestesc ce mi s-a întâmplat... eu, om normal și fără frică de diavol, căci îl am pe Dumnezeu în suflet, am prins un sfârșit de săptămână mai liber și am zis să dau o fugă până la bunica mea, ce locuiește în provincie. Drumul cu trenul s-a înscris perfect în limitele normalității. La fel debarcarea în gara din Florieni. Mi-am aranjat eu mai bine rucsacul, mi-am îndesat adânc căciula sperând să anunț frigul că nu are șanse cu mine, însă el nu s-a lăsat păcălit, și am pornit să străbat cei trei kilometri ce despart gara de satul bunicii mele. Drumul frumos, înzăpezit, cerul violent de gri. Liniște mormântală, nici țipenie de om în față, spate sau pe laterale. Am mers gândindu-mă la ale mele fără să dau nici un fel de atenție drumului ce oricum l-aș fi făcut și cu ochii închiși, nu de alta dar este al naibii de drept. Pe undeva între primul și al doilea kilometru aud un "pââss". Mă întorc, nimeni. Zic că mi s-o fi părut. Oboseala, frigul, știi și tu. Plec mai departe. Nu apuc să fac doi pași că cineva sau ceva îmi pune piedică. Mă duc ca berbecul drept în nas, însă din reflex reușesc să mă întorc într-o parte și să mă rostogolesc, ajungând din nou în picioare. Liniște. Pustiu. Nimeni. Mă îndrept și mă apropii de locul în care mă împiedicasem să văd poate era ceva sub zăpadă. Nimic. "Che sera, sera" îmi spun fatalist și pornesc mai departe. Nu trec douăzeci de metri și deodată o ploaie de bulgări de zăpadă se abate asupra mea din toate părțile. Încerc eu cât pot să mă chircesc pe jos încercând să mă protejez, și taman în momentul în care reușesc gata bulgării. Deschid un ochi pe sub căciulă și cercetez împrejurimile. Liniște și pace. Ridic din umeri, mai trag un "Che sera, sera" și iar plec mai departe. După vreo sută de metri încep să aud un vâjâit slab. După alți zece metri începe să se audă din ce în ce mai puternic. După alți zece metri și mai puternic. Încă cinci pași și deja se auzea asurzitor. Din reflex mă uit peste umărul stâng să văd ce era. Un bolovan cam de două ori cât mine și cât drumul de lat, făcut tot din zăpadă, se rostogolea înspre mine de parcă era posedat. Uitat a fost fatalismul, uitată bunica, uitată facultatea, uitate toate, în timp ce priveam cu ochii mari bulgărele acela uriaș venind cu hotărâre. Am urlat și am sărit în lături părăsind drumul, și mi-am afundat capul în zăpadă sperând să dispară totul. Am stat așa vreo cinci minute, tremurând de frică și groază, fără să se întâmple nimic. Șimțeam iar că era liniște. Când m-am ridicat, drumul, zăpada, copacii, lumea mea cunoscută nu mai erau. Dispărute toate. În fața mea, un moșulică cu două coarne, picioare de vacă și mirosind cumplit a țap mă privea amuzat. Am încercat eu să zic ceva, însă moșul mi-a luat-o înainte. "Ești al meu" mi-a zis. Eu nu zic nimic, căci rămăsesem fără cuvinte. "Știi cine sunt, nu?". Am dat din cap, căci cine altcineva decât Belzebut putea să fie... M-a luat pe după umeri și mi-a zis că dacă vreau să scap de aici trebuie să fac ceva pentru el. Să scriu scrisori. Multe scrisori. M-a dus într-o cameră uriașă, unde milioane de oameni stăteau la mese și băteau de zor la niște mașini de dactilografiat antice. M-am pus la o masă. Belzebut mi-a zâmbit și mi-a spus să îi dau drumul. Ți-am scris.

Pentru prima scrisoare scrisă este bună, însă ai o mică problemă. Dacă te uiți atent pe masă, o să vezi un dosar albastru pe care scrie Adrese. Acolo ai adresele necesare, unde trebuie să trimiți scrisorile. Cerceteaz-o și o să vezi că a mea nu apare printre ele. Dacă mai ai probleme sau întrebări ridică-ți dosul și vino până la secția Răspunsuri, la masa nr.13254677. Acolo o să mă găsești pe mine. Aaa, vezi că de Revelion facem petrecere pe Pământ. Ne ducem să bântuim. Ești invitatul meu.

Adrian Dorobăţ

BLACK VIEW

În căutarea lui Moş Crăciun

Thriller cu detectivi digitali.

Dragă redacţie,
Mă numesc Adam Armando Filipusis, am 9 ani şi sunt în clasa a III-a A la şcoala **********. Am renunţat să citesc LEVEL pentru că mi se părea prea copilăresc şi am început să citesc XtremPC. Vreau să vă pun o întrebare care mă chinuie de ceva vreme şi căreia nu am reuşit încă să îi găsesc răspuns. Sper că mă puteţi ajuta. Cine este de fapt Moş Crăciun?

Moş Crăciun ăsta este, cred eu, un tip tare ciudat şi cu o mulţime de bani. Anul trecut mi-a adus un calculator. Lu' Pleaşcă i-a adus un telefon mobil. De unde are el atâţia bani? De unde vine? Ce urmăreşte? De ce dă cadouri unor copii şi altora nu?

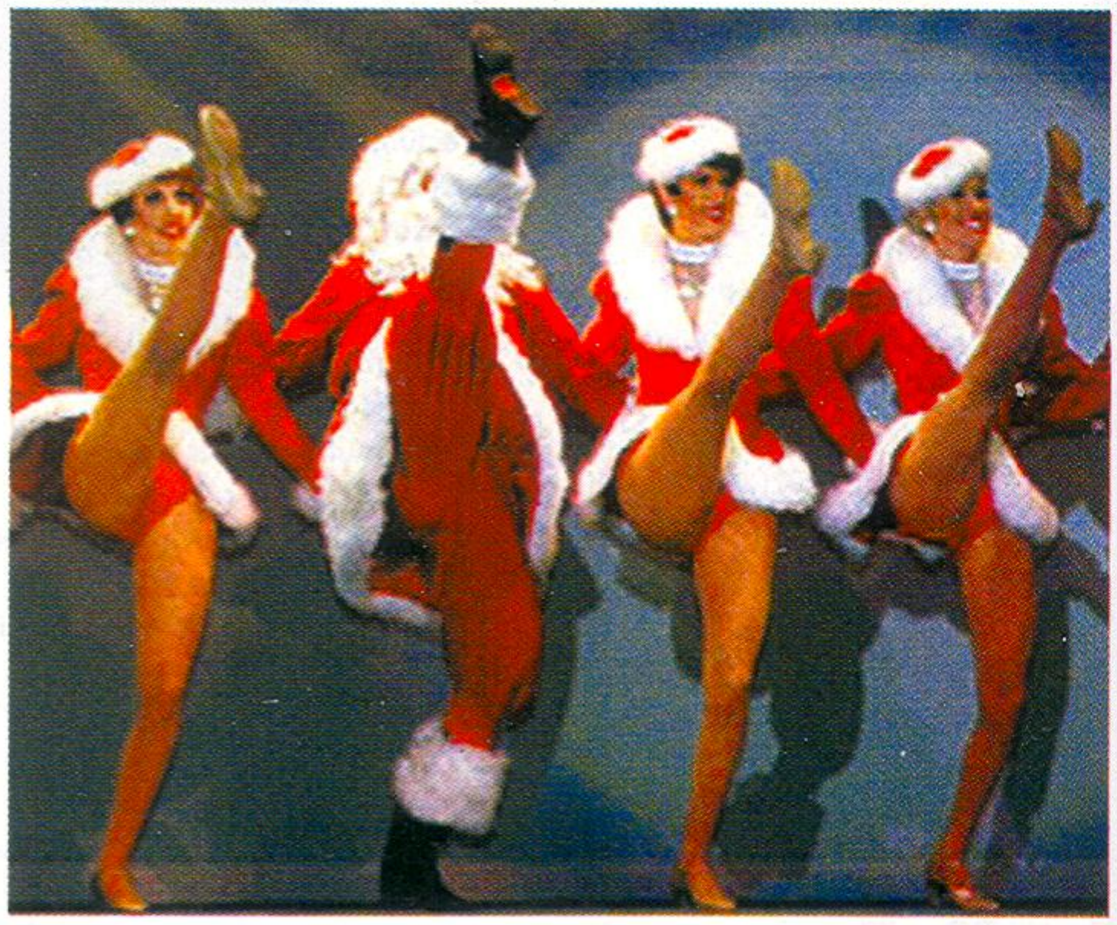
Am văzut la televizor nişte filme cu hecări şi oricum am înţeles din revista voastră că pe Internet poţi să găseşti orice, aşa că am vorbit cu câţiva colegi de clasă, am pus ban lângă ban şi am mers într-un Internet cafe ca să aflăm cine este de fapt individu' ăsta suspect care îşi zice Moş Crăciun. Când ne-a văzut strânşi grămadă în faţa unui calculator, supraveghetorul de la sală, un tip înalt, cu ochelari, coşuri pe faţă şi părul dat cu gel în formă de arici-gata-de-luptă ne-a întrebat ce căutăm. Când i-am spus că vrem să îl depistăm pe Moş Crăciun s-a înecat cu cafea şi a avut o criză de tuse, după care ne-a zis să căutăm la www.playboy.com. Deşi nu părea să fie trist, avea lacrimi în ochi.

Am avut o scurtă şedinţă, după care l-am delegat pe Patru-Ochi, care e un tocilar de gradu întâi să caute pe Internet. A căutat el mai întâi pe playboy.com dar n-a găsit decât femei deghizate în Moş Crăciun. Şi nici nu erau deghizate bine, că le ieşeau toate alea de sub haine, de te şi mirai cum nu îngheaţă de frig. Lu' Prepeliţă din banca întâi de la geam i se umflaseră ochii ca la melc şi îi curgea nasul pe umărul lui Fane, dar rezista pe poziţii. Pe Amiloaiei l-a apucat o criză de astm şi Gicuţă, care ştia că în astfel de cazuri tre' să respiri în pungă, i-a dat o pungă de pufuleţi să îşi tragă răsuflarea. Efectul a fost spontan. Amiloaiei a început să scoată un soi de mămăligă galbenă lichidă pe nas, aşa că a trebuit să îl dăm afară ca să se liniştească.

Patru-Ochi a zis după aia că putem să căutăm chestii pe motorul Guugâl sau cam aşa ceva, care nu e o maşină şi nici motocicletă şi nici nu scoate vreun zgomot, ci e o pagină în care găseşti informaţii. Bine că ştiu. Data viitoare când o să mă mai prindă doamna învăţătoare uitându-mă pe caietul din bancă, o să îi zic că nu e copiuţă, e motorul Guugâl.

Amiloaei s-a întors de afară răzuindu-şi îngheţata galbenă de pe bărbie şi a zis că ştie el că la Moş Crăciun se spune "crismas" în engleză, aşa că l-am pus pe Patru-Ochi să caute "crismas". Prima chestie pe care a găsit-o a fost "CRISMAS - a new system for computer-assisted semen analysis". Am înţeles noi că era vorba de ceva cu calculatoare, dar erau şi cuvinte pe care nu le ştiam, aşa că ne-am dus la supraveghetor şi l-am întrebat ce înseamnă "semen", moment în care el s-a înecat din nou cu cafeaua şi a zis o să aflăm noi când o să creştem mari şi că dacă ne mai ţinem de prostii ne dă afară.

L-am mai găsit şi pe un tip pe



nume Billy Crismas, antrenor de karate, care însă nu era nici gras, nici bătrân, aşa cum ar fi trebuit să fie Moş Crăciun, însă după ce am văzut la televizor în reclama de la Dialog, e clar că adevăratul Moş Crăciun trebuie să ştie karate că altfel nu are cum să se descurce.

Tipu' de la sală s-a băgat din nou în vorbă şi a zis că de fapt Moş Crăciun se spune "Santa Claus". Patru-ochi a căutat "Santa Claus" şi a descoperit că nu doar noi îl căutam pe Moş Crăciun, ci chiar şi agenţiile de spionaj americane, dintre care cea mai cea era NORAD (NorthAmerican Aerospace Defense). Am căzut pe gânduri. Însemna că Moş Crăciun era periculos. La început credeam că era un soi de Robin Hood, care furase o grămadă de bani cu care cumpăra cadouri copiilor cuminţi. Dar n-a trecut mult şi am aflat adevărul: Moş Crăciun era extraterestru. Aşa zicea la http://www.envasion.net/articles/santa.html. Prepeliţă a început să plângă şi a zis că el nu se mai duce acasă, pentru că vine Moş Crăciun şi îi bagă o şurubelniţă în ceafă, cum a văzut el în DosareleX, pentru că şi anu' trecut când a venit i-a prins degetele în uşă din greşeală când se grăbea să plece pentru că i se dezlipea barba.

L-am liniştit şi i-am zis că am o soluţie: îi scriem o scrisoare în care îi zicem că ştim cine e cu adevărat şi dacă nu ne aduce ce cadouri vrem trimitem dovezile la XtremPC să le publice, inclusiv pozele alea când e el cu gagici în braţe. Toţi au fost de acord, doar supraveghetorul a zis că mai bine nu, că ştie el că ăia de la XtremPC îşi bat joc de scrisorile cititorilor, mai ales că a scris el odată la Blackmail şi a râs una Andreea Chifan de el.

Noi nu l-am crezut şi am vrut să îi scriem, dar nu ştim adresa de mail. Aşa că vă rugăm pe voi să îi scrieţi şi să îi spuneţi că o să afle toată lumea că e extraterestru dacă nu aduce băieţilor din a III-a A cadourile pe care le-am cerut în scrisorile pe care le-am dat părinţilor să le trimită. A, şi să îi spuneţi că Gicuţă nu mai vrea Duke Nukem Forever. S-a gândit că nici măcar Moş Crăciun nu poate să aducă aşa ceva anul ăsta. Şi probabil nici la anul.

Vă mulţumesc anticipat şi vă urez Sărbători Fericite.

Altec Lansing... noua arma sonica

Sisteme de boxe pentru gameri profesionisti

ADA 890 – 120W, 4 sateliti ecranati, subwoofer lemn, 27Hz-20khz, Dolby Digital, THX, S/P Dif

ATP 5 – 80W, 4 sateliti ultra slim, subwoofer lemn, 45Hz-18khz

ACS56 – 70W, 4 sateliti ecranati, subwoofer lemn, 30Hz-18Khz

ACS54 – 40W, 4 sateliti ecranati, subwoofer lemn, 38Hz-18Khz

AVS 500 – 28W, 4 sateliti ecranati, subwoofer lemn, 70Hz-18khz

ATP3 – 42W, 2 sateliti ultra slim, subwoofer lemn, 45Hz-18Khz

AVS 300 – 17W, 2 sateliti ecranati, subwoofer lemn, 70Hz-18khz

ALTEC LANSING®

NOUA ARMĂ SONICĂ

Sk!n
Media
Str. Puskin, 18 Bucuresti 1
Tel/Fax: 01-231.50.97
www.skin.ro

Reselleri:

BEST COMPUTERS
B-dul Elisabeta 25
București 3
Tel: 01-314.76.98

TAPE COMPUTER
B-dul Splaiul Unirii 8
București 4
Tel: 01-330.90.22

NEXIAL RESEARCH
Str. Brăilei 26
Galați
Tel: 036-319.120

COMPUTER HOUSE
B-dul Independenței B1-5
Iași
Tel: 032-217.800

ULTRA PRO COMPUTERS
B-dul Ștefan cel Mare 54
București
Tel: 01-211.70.90

DEPOZITUL DE CALCULATOARE
Str. Știrbei Vodă nr. 172
București
Tel: 01-221.73.77

MAXIMUM DE
SIGURANȚĂ

ȘI?

Proiectată cu 4.4 trilioane de coduri pentru a elimina posibilitatea interceptării, tehnologia CDMA îți oferă cea mai mare siguranță a convorbirilor și transmisiilor de date, garantând confidențialitatea absolută a tuturor comunicațiilor, personale sau de afaceri.

Zapp™
MOBILE

Vino și convinge-te la www.zapp.ro
Zapp info: 01 402 44 44 / 098 111 111

EXPECT MORE